STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

FIFA 20

Miben fejlődött mindenki kedvence?

BORDERLANDS 3

Határvidéki körsétánk ezúttal az űrbe vezet

TROY

A TOTAL WAR™ SAGA

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

PC GURU 2019. 10.

1995 Ft - 6,99 EUR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

CODE VEIN

Egy szolid, anime-jellegű mestermű a Dark Souls-sorozat nyomában.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Újraírva, újrafejlesztve, modern hardveren, de ismét zseniális formában.

BLASPHEMOUS

Spanyolok hozták el a Dark Souls és a Castlevania szerelemgyermekét.

ŐSZI MONDOCON
2019. NOVEMBER 2-3.
HUNGEXPO - BUDAPEST
JEGYEK ÉS INFÓ:
MONDOCON.HU
MONDO CON
MONDOCON.HU
A RENDEZVÉNY, AHOVÁ MINDIG JÓ VISSZATÉRNI!
AZUL
Fotók: RM Photo, Geexperience Creations, Rácz Tamás Photography,
Super Studio 8, Kiss Niki Photography

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17 990 Ft; 6 lapszám: 10 070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

Stock képek:
Képeink saját készítésűek, valamint PR-ügynökségektől és a 123rf.com gyűjtőoldalról származnak.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

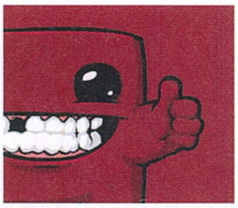
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/10-es számához PC-s, steames Full Metal Furies játékot csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztőségben a **Philips BDM4037UW**, valamint az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használjuk.

ISSN 1217-6389



2019. OKTÓBER

MINDENHOL SÖTÉT LELKEKET LÁTOK

Annyira, de annyira szeretnék már az elmúlt hónapban tapasztalt soulslike-dömpingről beszélni (akár egy pszichológus kanapéján eldőlve), de először van fontosabb témánk is, amire érdemes kitérni. Sőt, lényegében többet is előhúzhatok a kalapból. Egyfelől lezajlott az idei, immáron második alkalommal megrendezett V4 Future Sports Festival, ami bizonyítja, hogy az esportra itthon is van igény. Irtózatos pénzdíjak, a tavalyihoz képest megnőtt látogatószám, remek versenyek, igényes megvalósítás – mi kellhet még? A kérdés persze költői, így várjuk a következő évi eseményt, ami remélhetőleg még tovább fejlődik majd az eddigiekből kiindulva. Másik fontos témánk pedig a címlapunk, amit igazából már augusztus elején-közepén tudtunk, sőt szeptemberi számunkhoz terveztünk is vele, de a kiadói embargó miatt végül egészen mostanáig kellett tolnunk. Ezzel együtt pedig a legfájdalmasabb nem is ez volt, hanem az, hogy egy-szót-sem-beszélhettünk (!) a Troyról, hiába tudtunk róla! Na, ez a kínzás! De legalább van eredménye is a dolognak, elvégre a 2 oldal részletes bemutató mellett 2 oldalnyi interjú is becsúszott – aki rendszeres olvasónk, az jól tudja, hogy a Total War-sorozat és a Creative Assembly állandó vendég nálunk, ezt a hagyományt pedig továbbra sem szeretnénk elhagyni. Remélhetőleg ti is legalább olyan izgatottak vagytok ezen történelmi időszak stratégiai játékos megvalósítása miatt, mint mi a szerkesztőségben.

Na, de térjünk vissza a soulslike-ok témájára. Hát mi történik itt? Mi ütött a fejlesztőkbe? Mert rendben, a Greedfallra hiába mondják, hogy van benne DS-érzet is, azért ott nagyon rezeg a léc, legalábbis szerintem. Ellenben a 2D-s Blasphemous már valóban tartalmaz a műfajra jellemző elemeket, hogy a Decay of Logosról ne is beszéljünk. A lista azonban itt sem ér véget, ott van még a The Surge 2 is, ami futurisztikus környezetbe helyezi a szemétkedést, meg a FromSoftware általános kiadójától, a Bandai Namcótól jött Code Vein, ami nálam egyből be is került a kedvencekkel teli listámra. Így már azért elég bőségesnek mondható az ősz a zsáner kedvelői számára, de nagyon remélem, hogy nem sikerült mindenkinél egyszerre ellőni az összes puskaport, hogy utána éveket várjunk egy újabb jeles képviselőre… ugye nem?!

Jó, foglalkozzunk inkább a többi aktualitással, elvégre nem csak soulslike-ból áll a világ! (bár ezzel is tudnék vitatkozni…) Egyfelől üdvözöljétek nagy szeretettel a Rogue Legacy alkotóinak játékát, a Full Metal Furiest, ami nem véletlenül rendelkezik kiváló értékelésekkel, ráadásul többen játszva is zseniális élmény, szóval itt az idő, hogy fórumunkon és csoportunkban (Facebookon keress rá a „PC Guru" csoport szóösszetételre!) pajtikat keressetek, ismerkedjetek. Mi mindenre jó ez a 27 éves magazin, nem igaz? Persze vannak további tesztjeink is, amiket érdemes megemlíteni, így lapozzunk is el a teljes játéktól – az idén komolyabban fejlődő aktuális PES mellé az utolsó pillanatokban esett be a FIFA 20, hogy lássuk a különbségeket a két nagysikerű sportjáték között, de a műfaj szerelmeseinek ott van még az NBA és a WRC is, szóval legyen szó labdajátékról vagy versenyzésről, senki nem unatkozhat. Kiemelkedő és fontos cím még a Borderlands 3, ami tovább fejleszti a már jól ismert és közkedvelt sorozatot, sőt még emellé is tudok említeni néhány igazi nagyágyút. A Children of Morta például esélyesen ott lesz az idei indie felhozatal legjobbjai között, miközben a Nauticrawlnak, a Daymare: 1998-nak és a Stygian: Reign of the Old Onesnak sem kell nagyon szégyenkeznie, a közismertebb franchise-ok hírnevét meg a Gears 5 és az új Zelda öregbíti. De még hogy!

Persze akadt csalódás is, mint a Devil's Hunt vagy a Men of War: Assault Squad 2 hidegháborús kiegészítője, de hát semmi sem lehet tökéletes. Stratégiából legalább van gyógyír, méghozzá az évtizedek után visszatérő Fantasy General 2 képében. Emellé érkezett még egy új rovatunk (Arcade Backstage), egy korábbi jelentősen megújult (Társalgó), hardverek terén pedig ezúttal sem bíztunk semmit a véletlenre. A tartalomra tehát úgy érzem, nem lehet panasz, ha pedig mégis, azt majd jelzitek, legalábbis remélem. Addig pedig menetelünk tovább az őszi dömpingben, hogy legközelebb háborúk és versenyek túlélőiként szolgálhassunk legalább ennyi információval. Jó játékot és jó olvasgatást az őszre!

Plusz, ahogyan mindig,
A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

Mondhatni, hogy sem a Devil's Hunt, sem a Men of War: Assault Squad 2 – Cold War nem sikeredett túl jóra. Előbbivel Böjtinek, utóbbival bodaknak gyűlt meg a baja, ezzel is bizonyítva azt, hogy a tesztelők élete sem mindig csak móka és kacagás, és bizony nem ritkán előfordul, hogy a szórakozás kőkemény munkává válik. Volt olyan játék tesztelői pályafutásod során, ami kifejezetten felhúzott, kiborított, a pokolba kívántad, vagy egyszerűen csak szörnyen unatkoztál mellette, így életed legrosszabb élményei közé került?

Böjti
A Devil's Hunt nem ilyen, mert azt végül nem tettem le, sőt nem is töröltem 2-3 óra után, hanem lelkiismeretesen elmentem a végéig. De az elmúlt 20 évben volt már mindenféle borzalom a gépeimben, amikre inkább nem is emlékszem vissza. Jobb ez így mindenkinek.

drag
A kifejezetten ótvar játékok szerencsére sosem hagytak bennem mély nyomot, könnyen átléptem rajtuk, nem érnek annyit. A blockbusternek szánt, de csúnyán elbaltázott címek viszont annál inkább: a Too Human vagy a Resident Evil 6 például elég mély sebeket ejtett anno.

SteelSaint
A legdurvább élményem a Dance of Death: Du Lac & Fey volt, ami brutális módon unalmas tud lenni. Életemben nem vártam ilyen feszülten, hogy elérjek egy checkpointig és ki tudjak lépni. Ráadásul a játékról a magazin mellett online is írhattam, hogy teljes legyen az élvezet.

Peti, a dizájner
A legnagyobb szerencse, hogy nem került be kezeim közé egy játék sem az elmúlt évtizedben. Nekem már az elején meggyűlne vele a bajom, mert nincs DVD-lejátszó a gépemben. Ja, nincs is gépem. Tényleg, mostanában kell egyáltalán telepíteni a játékokat? Hány DVD-ről?

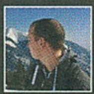
wilson
Több mint 1500 cikkel a hátam mögött lehetetlen visszaemlékezni a legrosszabb élményre, pedig biztos volt minden generációban. Az elmúlt két évben a túlélős játékokkal lehet kiűzni a világból, mert túltelítődtem, az utolsó időszakban már mindig csak a kondér legaljáról jutott.

Midnite
Pont az e havi Decay of Logos. Az első 15 perc játék után 2 nap szünet kellett, mire rákényszerítettem magam a folytatásra (azonnal letöröltem volna, ha nem kell róla kritika). Csak azért fogom feltalálni az időgépet, hogy visszamenjek nemet mondani erre a játékra.

bodak
A magazinban játék kevesebb jutott, mint hardver, de rögtön az első nyomtatásban megjelent tesztem egy élmény volt. Jól le is pontoztam a Duke Nukem World Tourt, a Men of Warnál meg lehettem volna kicsit szigorúbb. Bár nem lenne rossz, ha… de olvassátok inkább el a 36. oldalon.

AliceWake
Szerencsére nem sok, de a Left Alive ultimate kínszenvedés volt minden platformon. Az Agony is nettó agónia, bár nem játszhatatlan, csak irritálóan ostoba és szánalmasan erőltetett. A The Conjuring House pedig csak simán nem volt készen, amit akkor nagyon sajnáltam.

Dzséjt
Amint elolvastam a kérdést, egyből jött a válasz: There Came an Echo. Ha kis időre is, de én szinte mindenben tudok valami élvezetet találni, ám e játékot talán csak az opening befejezéséig tudtam élvezni, onnantól kezdve minden pillanata szörnyű és iszonyú unalmas volt.



mcmacko
Én élvezem az ilyen helyzeteket: a rossz játékokról szórakoztató cikket lehet varázsolni. Persze ez csak akkor működik, ha nem vesszük túl komolyan a dolgot. A két legalja játék amire emlékszem amúgy a diszfunkcionális (2/10-et érdemelt) Truth or Lies, illete a Ride to Hell volt.

Tartalom

008

A TOTAL WAR SAGA: TROY
Trójába tart tovább a Total War-sorozat, azon belül is a Saga-vonal, ami minden szempontból örvendetes tény. Előzetes és interjú 4 oldalon!

030

CODE VEIN
Nagy mellbőséggel megáldott lányok, vámpírok, újabb és újabb halálok, anime stílus. Ez bizony a legújabb Dark Souls-klón.

038

GEARS 5
Megújulva, a csőpályákról itt-ott a nyitott világba költözve tért vissza a Gears of War-széria, hogy bizonyítsa, stílusában még mindig remekel.

044

BLASPHEMOUS
Spanyol fejlesztők gondoskodtak róla, hogy garantált rémálmaink legyenek. A DS és Castlevania szerelemgyereke egy beteges utazás.

ELŐZETES

008 A Total War Saga: Troy
010 Creative Assembly-interjú

EARLY ACCESS

012 Conglomerate 451
014 Starpoint Gemini 3
016 Stars End

TESZT

020 Borderlands 3
024 Hunt: Showdown
026 NBA 2K20
027 eFootball PES 2020
028 FIFA 20
030 Code Vein
034 Greedfall
036 Men of War: Assault Squad 2 - Cold War
037 Decay of Logos
038 Gears 5
040 Fantasy General 2: Invasion
043 Rebel Cops
044 Blasphemous
046 WRC 8 FIA World Rally Championship
048 Stygian: Reign of the Old Ones
050 Contra: Rogue Corps
051 Overland
052 Daymare: 1998
054 The Surge 2
056 Final Fantasy 8 Remastered
058 Children of Morta
060 Devil's Hunt
062 Nauticrawl
063 The Ninja Saviors: Return of the Warriors
064 Monster Hunter World: Iceborne
066 The Yakuza Remastered Collection: Yakuza 3
067 Daemon X Machina
068 The Legend of Zelda: Link's Awakening

HARDVER

086 IFA 2019
088 Acer Nitro 5 teszt
090 Huawei P Smart Z teszt
092 Lenovo ThinkBook 13s teszt
094 Razer Kraken X teszt

ROVATOK

070 Mobiljátékok
072 A hazai gamer újságírás kezdete
074 Radar alatt
076 Születésnaposok: A Borderlands 10 éve
078 Társalgó
082 Arcade Backstage
084 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 040

FANTASY GENERAL 2: INVASION

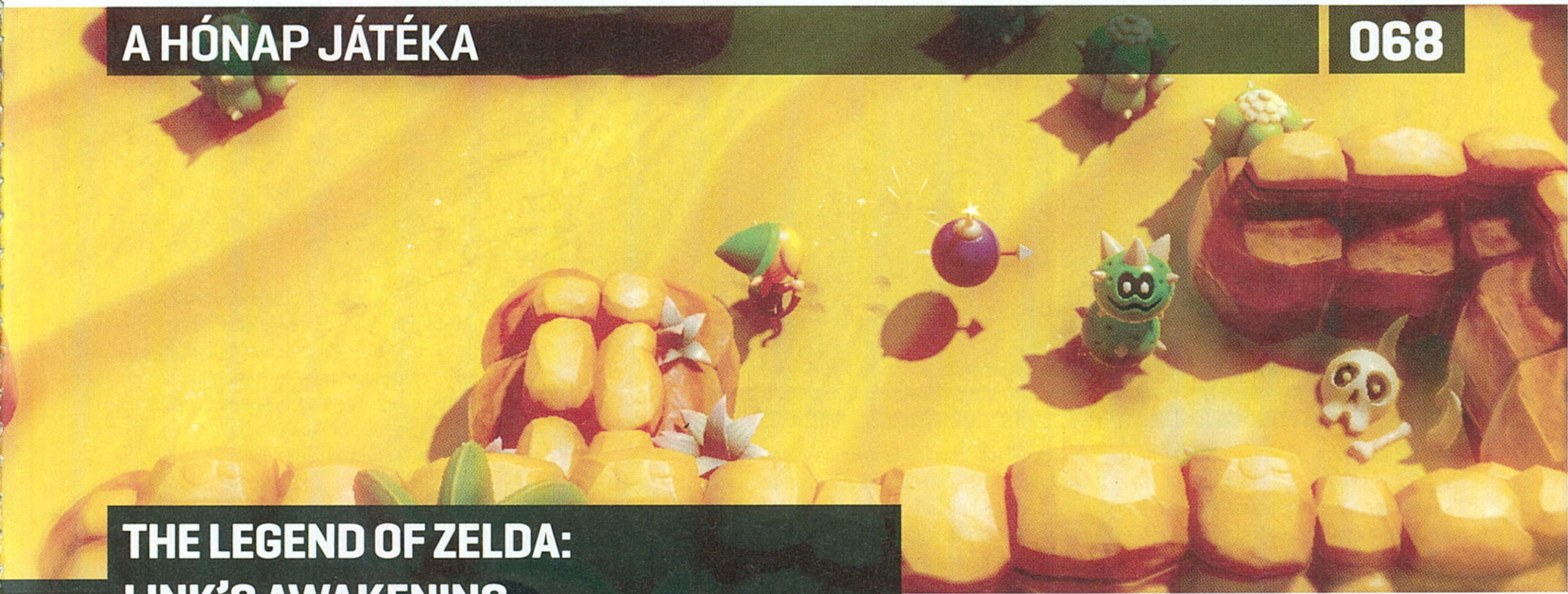
Évtizedek után sikerült az, ami sokaknál eleve kudarcra van ítélve. Nem szimplán csak egy majdnem elfeledettt szériát hoztak most vissza a köztudatba, de annak szinte minden korábbi hibáját is javították.

A HÓNAP ELŐZETESE 012

CONGLOMERATE 451

A cyberpunk jövőben (amely biztos nem azért olyan népszerű most, mert a CDPR egy igazán izgalmas, ebben a világban játszódó címen dolgozik) a dungeon crawler műfaj is megfér. De vajon milyen a minőség?

A HÓNAP JÁTÉKA 068



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Hogy egy anno Game Boyra megjelent játék legyen 2019 szeptemberének legjobbja? Nos, a jelek szerint Nintendo még mindig ért a játékfejlesztéshez és a felújításhoz is.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉK:

H4WB560V777WSK1WG0T0

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

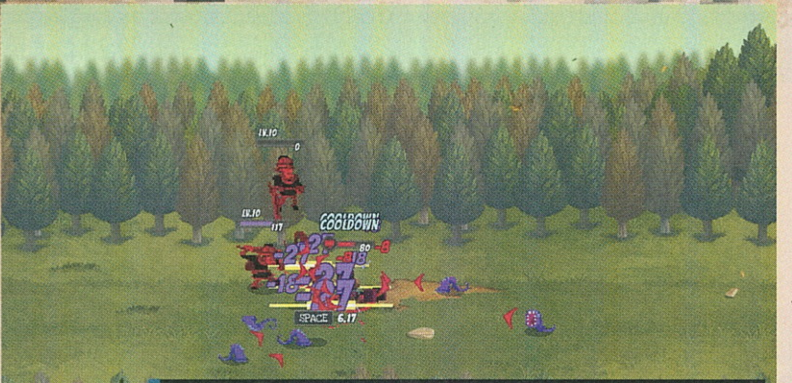
0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: 2UHYVKSW

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. november 15-ig érvényes.

HŐSIES FÚRIÁK

[IRTA **MCMACKO**] **Négy hős, kooperatív fókusz, akció-pofozda-RPG hibrid játékmenet. Ez röviden a Full Metal Furies, ami a Rogue Legacy méltán híressé vált fejlesztőcsapatától jött el hozzánk. Ebben a pillanatban épp olyan szerepkörben, mint a PC Guru aktuális havi teljes verziós játéka.**



Betűfalók... láttatok már betűfalókat? A gusztustalan kis dögök egyből a stábra vetik magukat, ahogy kész a Guru, de bátor szerkesztőink megküzdenek velük.

Számtalan fórumon botlunk bele a végeláthatatlan vitába, amely a következő kérdésből fakad: van-e létjogosultsága ennyi pixelgrafikájú játéknak? A gamerek egy része nyilvánvalóan az úgynevezett „cutting-edge" technológiát keresi a játékok mögött, és elvárják, hogy a szórakozásukba, hobbijukba fektetett több százezer forintos PC (vagy drága konzol) a maximális felbontással, 60 fps felett pörgesse a shadervilágot. Mások pedig lehet, hogy kicsit másra vágynak, és inkább arra kíváncsiak, hogy az isteni szikra hogyan pattan ki egy indie fejlesztő fejéből. Azaz, hogy milyen játékmenetbéli megoldásokkal próbálnak újítani azok, akiknek nyilvánvalóan nincs erőforrásuk a különféle technikai bravúrokra, de talán nem is vágynak rájuk.

Vannak aztán a kettő vonal között lavírozgató virtuális eszképisták – bevallom, én is ilyen játékosnak tartom magamat. Kedvelem az effektekkel televert csinnadrattát, de mivel jómagam a 8-16 bites korszak címeivel nőttem fel, szeretem meglátni az esztétikai csodát egy jól animált sprite karakterben is. Emellett kifejezetten jól is esik olyan mechanikákba botlani, amikkel korábban még nem, vagy csak nagyon ritkán találkoztam.

A Full Metal Furies is az indie zsenikre jellemző irányból érkezik. Csodálatos pixel art tervekből épül fel a háborús meseimilőt parodizáló, rajzfilmszerű mozzanatokat sem kerülő akciójáték, amely nem csak a stílusos lowrez karaktereivel hódít, hanem a nagyszerű játékmenetével is. Innen nézve nem is csoda, hogy a Full Metal Furies kövér 85%-on áll a Metacritic rangsorában, ez pedig már önmagában sok mindent elmond a játék ázsiójáról. A Cellar Door Games pedig a Rogue Legacyval már eleve belopta magát a szívünkbe, így az első ismerkedés már kellemes és minden téren pozitív előkép után történhet majd számodra is.

Csajok a csúcson, avagy a kigyúrt férfiak helyett ezúttal a karakteres nőcik pusztítják a kimondottan kihívással teli ellenfeleket.

HÁBORÚ, TITÁNOK, CSAJ HŐSÖK

A játék indító sztorija persze inkább hasonlít egy fantasy fabulához, mintsem technokrata háborúsdihoz. Az igazából alap, hogy az emberek húzzák most is a rövidebbet, a Titánok tombolását pedig csak négy harcos, négy hős, négy vérbeli női állíthatja meg.

Karakterek, bocsánat, karakteres hősök terén nagyon fontos, hogy emlékezetes figurákat kapjunk egy olyan játékhoz, amely a szereplőinek egyéniségére épít. A Full Metal Furies mindenképp hozza az ilyen irányú elvárásainkat. Alex, a Barátságos Harcos, közeli támadásokat indít, ellentámadásokba tud lendülni és természetesen kombózva tolja előre a csapatot. Meg, a Közellátó Orvlövész, messziről támad, és juggle-jellegű támadásokkal tartja fenn a sebzésláncolatot. Triss, a Tank, páncéllal küzd és az ellenfeleket az ég felé repíti, míg Erin, a Mérnök, lövegeket telepít, és hát maga is kifejezetten szereti a lőfegyvereket.

Ami a poén: a négy hősre alapozó Full Metal Furiest egyszerre akár négyen is játszhatjuk. Mit is jelent ez? Hogy akár kanapén (úgynevezett couch co-op módban), vagy pedig online is összejöhetünk a rendelkezésre álló haverokkal, és hentelhetjük az ellenfeleket.

Ez a móka 2019-ben is legalább olyan szórakoztató, mint a CRT televízióra kötött konzolok hőskorában, de egy fontos dolgot érdemes hozzátenni: pár gamepad nélkül PC-n ezt a manővert elég nehéz lesz behúzni. A gamepad amúgy is ajánlott

ADATOK

KIADÓ
Cellar Door Games

FEJLESZTŐ
Cellar Door Games

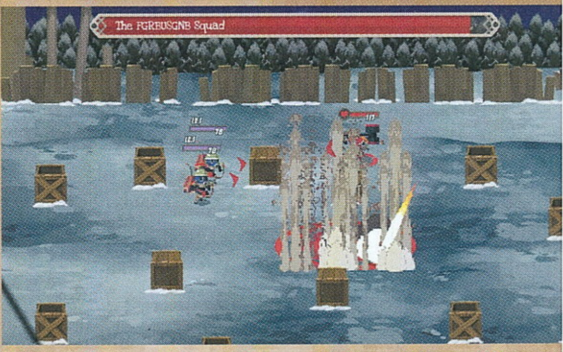
MŰFAJ
kaland-RPG

INFO

A Full Metal Furies 2018. január 17-én jelent meg Steamen, ahol az alap változat 16,50 Euróba, vagyis nagyából 5500 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 8800 GTS, HD2900 Pro vagy Intel HD 530, 2 GB RAM, 900 MB HDD.



KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzékénél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

a játékhoz – bár az egér billentyűzet kombóval sem sérül nagyot a játékélmény, az arcade-es csaták közepén jobb a zúzás, ha van két stick a markunkban (hehe)... Mi történik akkor, ha egyedül nyomulunk? Kettő karaktert választhatunk ki a futam elején, és a pályán váltogathatunk közöttük, aszerint, hogy melyik stílusához fűlik a fogunk, vagy kinek a speciális ereje fog a szembejövő ellenfelek védekezésére gyógyírt jelenteni. Ez kimerülhet egyébként a mindig előremutató támadásokban (ugye mégiscsak ez a legjobb védekezés), vagy az ellenfél színes pajzs-jelölésében, amely az adott főszereplőnkhöz tartozó színnel szembeni gyengeséget jelöli. Amúgy nem mondom, hogy mind a négy karakter ugyanolyan rokonszenves, de a néhány dologban egyértelmű ihletforrás, avagy a Metal Slug főszereplőit sem komáztam egyenlő mértékben. Referenciaként említhetők még a japán lövöldék is, ahol lőszerpokol és rafinált ellenféltámadási minták zúdulnak a nyakunkba – de nem mondhatni, hogy a Full Metal Furies egy mindenhonnan összekapkodott ötletgyűjtemény lenne. Annál sokkal több egyéniség szorult a játékba.

UGYE MI JÓ BARÁTOK VAGYUNK?

A fentebb említett kooperációs lehetőségeket a készítők olyan finomságokkal fokozzák, mint például megosztott erőforrásokkal és pontokkal, amire azért volt alkalmazásuk szerint szükség, hogy a gamerek ne az egymás elleni apró versengésekkel vegyék el az összjáték élményét.

A programban fejlődési rendszer is található (épp ezért van, aki brawlernek, van aki akció-RPG-nek titulálja a játékot), ami főleg a skill fákon való eligazodást jelenti. Ehhez pénzt kell költenünk, amit pedig a pályákon található ellenfelekből és tereptárgyakból, titkos zugokból üthetünk ki.

A helyszínek amúgy általánosságban nem túl bonyolultak, de ebben a műfajban ritka az intrikált pályadizájn. Ezt a Full Metal Furies azzal csavarja meg, hogy mégiscsak kínál egy extra réteget. Mégpedig azzal, hogy a program végjátékának megnyitásához titkos lehetőségek felderítésén keresztül viszi el hőseinket. Így az első benyomásra egyenes pályáktól olyan ötletekig vezet kalandunk, amelyek olykor-olykor a negyedik falra, azaz a mi orrunkra is rákoppintanak!

Beszéljünk egy kicsit a Full Metal Furies külalakjáról is. A program bár klasszikus pixel art karaktereket kever festményszerű 2D-s háttérelemekkel, az összhatás kicsit vegyesnek tűnhet. Külön-külön megállja a helyét mindkét elem, összességében viszont lehet, hogy inkább a kicsit egyenletesebb mixtúra tett volna igazán jót a játék küllemének. Csúnyának persze badarság lenne csúfolni a játékot, hiszen már csak a hőseink és az egészen őrültnek tűnő ellenfelek animációi is lezúzzák majd az agyunkat. Nagyon fluid... bocsánat, folyamatos az egész vizualitás, amit a játék elénk pakol.

A hangokra is csak annyi panaszom van, hogy jól esett volna egy rajzfilmes szinkron még az átvezető sztorizgatásokhoz és dumákhoz. De nem csodálom, hogy ekkora fába nem vágták a fejszéjüket a készítők, a Full Metal Furies ugyanis 20 000 szavas forgatókönyvet és 20 000 egysoros beszólást tartalmaz, amit nehéz lett volna mind szinkronszínészek szájába adni.

A fentebb említett folyamatosság amúgy a játék egészére is igaz. A Full Metal Furies nagyon jól csúszik, az irányítása feszes és penge, az írók pedig éles észjárásról tettek tanúbizonyságot a forgatókönyvvel. Tudom-tudom, lassan már reklámszerűnek tűnhet a dolog, de a Full Metal Furieson tényleg nehéz fogást találni.

Röviden foglaljuk össze a fentieket! Egy általánosan kedvelhető, csapatosan is igen élvezetes kis remekművet teszünk most elétek, amelyben nemcsak egyedül, de akár barátokkal is bátran lehet akciózni. Ezzel egy kisebb felhívást teszünk közzé! Keressétek egymást facebookos csoportunkban, honlapunkon, és a többi Guru-olvasóval együtt alkossatok csapatokat, játsszatok össze! Mert mire nem jó a PC Guru több évtizedes közössége, mint arra, hogy egy ilyen kooperatív küzdelemhez bajtársakat, adott esetben jövőbéli barátokat hozzon össze! Irány a lobbi!

Az van, hogy látjuk, ki olvassa a PC Gurut, de nem fizetett még elő. A sárga jelöléssel ellátottak azok, és igen, köztük vagy. (Szigorúan nézünk!)

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **CREATIVE ASSEMBLY** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2020** – ÁR **MÉG NEM ISMERT.**

[ÍRTA **DRAG**] Épp hogy csak kipihentük a Total War: Three Kingdoms minőségi fáradalmait, máris feltűnt a horizonton a széria következő darabja, amely azonban léptékében, földrajzilag és korszak tekintetében is ugrik egy jókorát – méghozzá egy meglehetősen izgalmas irányba!

Ha valaki esetleg kételkedett volna abban, hogy tudunk-e titkot tartani, az most alaposan megbizonyosodhat arról, hogy a válasz határozott igen. Bármennyire is szerettünk volna ugyanis már az előző számban beszámolni arról, hogy mire számíthatunk a Total War-franchise jövőjét illetően, a Sega egészen szeptember közepéig lakatot tett a szánkra – meg persze mindenki máséra is. Így hát hiába mutogatták zárt ajtók mögött az új játékot már az augusztusi gamescomon, a hivatalos leleplezésre egészen mostanáig kellett várni.

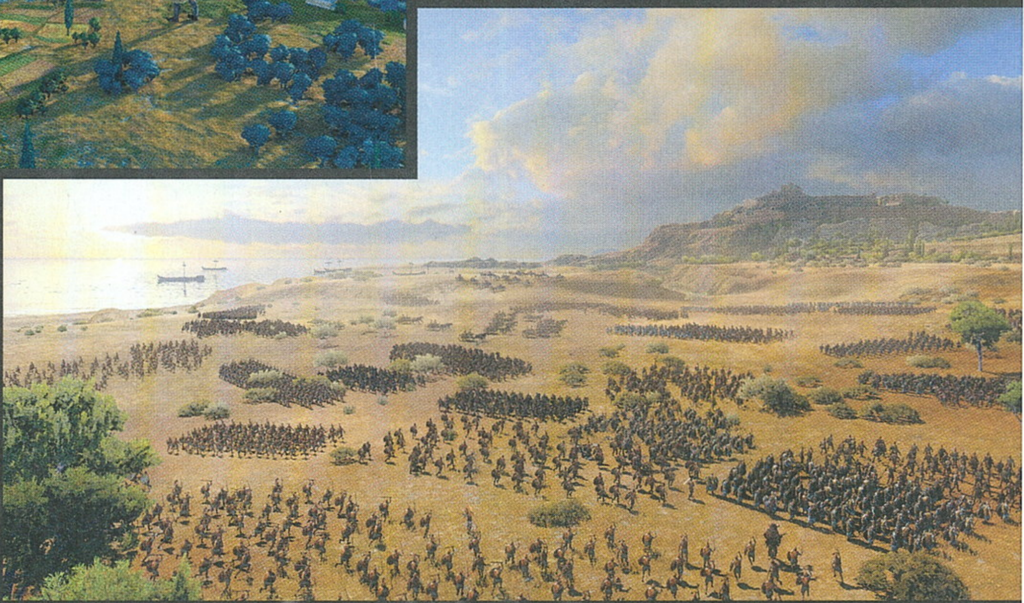
Persze már a kölni rendezvény előtt is volt némi sejtésünk arról, hogy mi lehet a titokzatos „új Creative Assembly-játék", hiszen hetekkel korábban felröppentek a pletykák egy bizonyos Total War Saga: Troy védjegyről. Mostanra pedig mindez már valóságnak tekinthető: tényleg jön az új Total War, tényleg a Total War Saga-vonalat fogják vele folytatni, és a játék tényleg a trójai háborút fogja feldolgozni. Nézzük, mennyit tudunk jelenleg róla!

FIKTÍV TÖRTÉNELEM

A trójai háborúról mindenki hallott már, ha máskor nem, hát az általános iskolás irodalom- és történelemórák során egészen biztosan, de a téma többek között a filmiparon is ott hagyta már a kéznyomát. Mindezek ellenére egy egészen különleges, máig tisztázatlan eseményről van szó, miután a mai napig rengeteg a kérdőjel a történet körül, ami egyszerre áldás és átok, hiszen aki feldolgozásban gondolkodik, annak egyszerre adatik meg a „lyukak" által megteremtett kreatív szabadság, illetve a bizonyos részletek hiányából adódó bizonytalanság. Az A Total War Saga: Troy fejlesztéséért felelős szófiai Creative Assembly-részleg (a csapat nem olyan régen még Black Sea néven futott) is pontosan tisztában volt ezzel a kettősséggel, miután azonban a Total War-széria számára mindig is rendkívül fontos volt a történelmi hitelesség, ezért az alkotók megpróbáltak mindent úgy megteremteni, hogy az a lehető leginkább valóságosnak tűnjön. Innen ered a játék jól hangzó szlogenje is: „az igazság a mítosz mögött".

Minótaurosz, te vagy az? Pedig esküszöm, bezártalak reggel a pincébe. Hát hiába mondtam, hogy nem jöhetsz ki játszani a többiekkel?

Ez utóbbira a legjobb példa a Minótaurosz. A görög mitológiából – és ezáltal a számtalan ezen alapuló játékból és filmből – mindenki jól ismeri ezt a hatalmas termetű, félig ember, félig bika lényt, melyet a legenda szerint Kréta királya, Minósz rejtett el a szigeten, egy óriási labirintus mélyén, hogy senki ne találjon rá. Nos, úgy tűnik, hogy a Creative Assembly csapatának mégis sikerült, hiszen a minotaurusz (ahogy a köznyelvben inkább találkozni szoktunk vele) bizony az új Total War-játékban is szerepelni fog, ám a csavar az, hogy nem mint torz teremtmény, hanem mint katonai egység: egy méretes, baltával felfegyverkezett harcos lesz, a fején egy félelmetes, valódi koponyával, rajta szarvakkal és mindemellett tényleg bikához méltó erővel, amivel szépen oda tud majd csapni az ellenséges seregeknek. De akadnak erre egyéb példák is, mint mondjuk, a kentaurok, akik jelen esetben nem



félig ember, félig ló kreatúrák lesznek, hanem elit lovas egységek, akik lóhátról szórják majd az égi áldást íjaikkal – és az sem véletlen, hogy kitüntetett névvel rendelkeznek, ebben a korban ugyanis még egyáltalán nem volt ez elterjedt, inkább a lovaskocsikat preferálták a háborús divatban. Nagyon kreatív és izgalmas megközelítése ezen megoldások összessége a mitikus háttérnek, amit jól mutat, hogy nagyjából mindenki a minotauruszt hozta fel elsőként, amikor szóba került a Troy, így mindenképpen jár a virtuális pacsi az ötletgazdának. Kíváncsian várjuk, hogy milyen egyéb ötletek pattantak még ki a bolgár fejlesztők fejéből.

EPOSZI KELLÉKEK

A valóságosságra törekvő megoldások ellenére természetesen felbukkannak majd a játékban mindazok az alakok, akiket Homérosz is megénekelt az Iliászban, ami a Total War Saga: Troy egyik legfőbb forrása volt a Creative Assembly számára. Összesen nyolc frakció lesz a játékban, négy-négy a görög, illetve a trójai oldalról, melyek élén jól ismert karakterek állnak majd, mint Akhilleusz vagy Hektór. Mindegyikük más és más egyedi képességgel lesz felvértezve, melyeket aztán a harcok során is bevethetnek, ezzel is meghatározva az általuk képviselt stílust, meg persze stratégiai lehetőségeinket a csatákban. Ezek a kiemelt figurák akár össze is csaphatnak, és bár olyan látványos párbajokra nem számíthatunk, mint a Total War: Three Kingdoms esetében, azért így is kiemelt figyelmet kapnak, így a háború hevében elcsíphetjük majd ezeket a viadalokat.

A történelem és a múlt kedvelői most dörzsölhetik a kezüket, hiszen egyenesen Homérosz alkotása fog megelevenedni előttük.

A játékban felbukkannak majd az istenek is, szám szerint heten: ők Arész, Héra, Pallasz Athéné, Apollón, Aphrodité, Poszeidón és Zeusz lesznek. Persze ne valami olyasmire számítsatok, hogy egy ikonra kattintva egyszer csak megjelennek az Olümposz uralkodói, és egy csapásra villámokkal vagy hullámokkal árasztják el a csatateret (bár kétségkívül menőn hangzik – csak nem feltétlenül egy Total War-játékban). A gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy különféle cselekedetekkel, illetve feltételek teljesítésével elnyerhetjük az istenek kegyeit, ami nyilvánvalóan valamiféle jutalomban testesül majd meg. És természetesen ez oda-vissza igaz, vagyis ha „rosszalkodunk" és magunkra haragítjuk az isteneket, akkor bizony jócskán meg is nehezíthetjük a saját dolgunkat. De a lényeg az, hogy ténylegesen nem manifesztálódnak majd meg a csatatéren, inkább különféle módokon az egységeink moráljára lesznek hatással.

Játékmenet szintjén mindenképpen említést kell még tenni az erőforrásokról, melyek fontos szerepet játszanak majd az építkezés és a terjeszkedés során. Összesen ötfélere számíthattok belőlük, méghozzá három kategóriába sorolva: az „alap" osztályt az étel és a fa alkotja, a „fejlett" csoportba a bronz és a kő sorolható, illetve lesz egy „speciális" is, az arany, amely mindezek felett áll, egyfajta univerzális kincsként – ennek megfelelően mennyiségben is kevésbé támaszkodhatunk rá. Ezen erőforrások menedzselése kiemelt fontossággal bír. A gamescomos bemutatóban láthattuk emellett a terepviszonyok hatását is a csatákra. A mocsaras vidékeken például jóval lassabban tudnak haladni az egységek, a magas fű ellenben akár segítségnek is bizonyulhat, ha seregeink el tudnak rejtőzni, és ezáltal lesből tudnak támadni az ellenfélre.

NAGYÍTÓ ALATT

A Thrones of Britannia után a Troy a második felvonása lesz a Total War Saga-vonalnak (illetve a Total War: Shogun 2 egyik DLC-je, a Fall of the Samurai, utólag is megkapta ezt a titulust, nem is olyan régen, különálló játékként), mellyel a Sega és a Creative Assembly azt tűzte ki céljául, hogy jóval fókuszáltabb, a történelem egy-egy kiragadott eseményére koncentráló játékokat fognak ezen belül alkotni. A trójai háború és a kapcsolódó mondakör pedig bőségesen tartogat alapanyagot mindehhez, hiszen már az eddig látottak és hallottak alapján is érződik, hogy a készítők alaposan beleásták magukat a részletekbe, olyan mélységekig (mint például a karakterek és a mitológiai teremtmények egyedi feldolgozása), amire egy hagyományos Total War esetében nem feltétlenül lett volna lehetőség. Mindemellett a látvánnyal is igyekeztek megidézni a kor szellemét: a térképek, azon belül is az eget díszítő különféle motívumok, illetve maga az ábrázolási stílus például ismerős lehet a különféle ókori műtárgyakról. De ott van a fog-of-war megvalósítása is, amely egy égő effekt kíséretében száll tova, ahogy feltérképezzük az ismeretlen területeket. Az ilyen figyelmes és hangulatos részletek pedig remekül megágyaznak az erőteljes atmoszférának. Ja, igen, és ha már térkép: a Total War-széria eddigi legnagyobb területére számíthatunk, ha hihetünk a fejlesztőknek.

A Total War Saga-vonal, bár jó lehetőség a Sega és a Creative Assembly számára, hogy a köztes években is vadul fejhesse a Total War-szériát, amikor épp nincsen „nagy" játék, egyáltalán nem érződik erőltetettnek, a Troy esetében legalábbis semmiképpen. Sőt, talán még azt is mondhatjuk, hogy a fejlesztők meglehetősen nagy fába vágták a fejszéjüket, hiszen egy olyan történelmi játékról beszélünk, aminek az egyik első számú forrása valójában egy irodalmi mű Homérosztól – aki egyébként a narrátor szerepében is jelen lesz a Troyban. Az eddig látottak alapján azonban a készítők mindent megtettek annak érdekében, hogy a realitás talaján maradjanak, amennyire csak lehet, így eleget téve a hardcore rajongók kívánságainak és elvárásainak. A mítosz által lehetővé tett kreatív megoldások, és ezáltal talán kevésbé „száraz" alapanyag, a megkapó téma pedig egy remek beugrási pontot teremthet azok számára, akik ezidáig nem kifejezetten érdeklődtek a grandiózus stratégiák iránt.

BOLGÁR VAN A FALÓBAN

Crative Assembly-interjú

[ÍRTA DRAG] Jöhet még egy kis ráadás trójai módra? Reméljük, hogy igen, az előző lapokon olvasott előzetes mellett ugyanis egy interjúval is készültünk számotokra, miután a játék bemutatását követően lehetőséget kaptunk egy rövid beszélgetésre a fejlesztőcsapatot vezető Todor Nikolovval.

Meglehetősen vicces forgatókönyv szerint zajlott az A Total War Saga: Troy társaságában töltött bő félóra az idei gamescomon, hiszen azt követően, hogy végigültem az – akkor még szupertitkos – játékot leleplező, illetve annak alapjait bemutató prezentációt, nyilván illedelmesen elköszöntem az előadást tartó producertől, illetve vezető dizájnertől. A búcsú azonban nem tartott sokáig, hiszen, mint kiderült, a közvetlenül ez utánra ütemezett interjúra utóbbi úriember volt hivatalos, így aztán kis túlzással ott folytathattuk, ahol néhány perccel korábban abbahagytuk. Mélyebbre ástunk hát a mítoszban, meg persze játékban – következzen interjúnk.

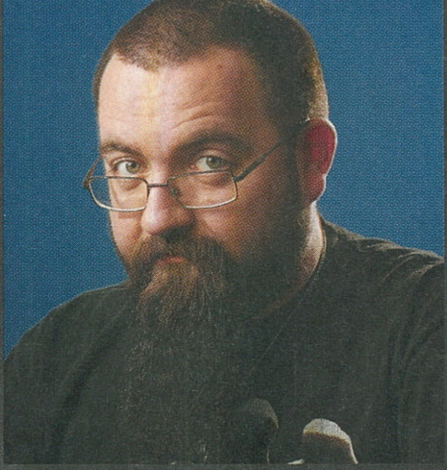
Üdv, ismét, Todor! Kérlek, mutatkozz be az olvasóknak, mi a pontos szereped a fejlesztés során?
Sziasztok! A nevem Todor Nikolov, én vagyok a soron következő Total War-játék, az A Total War Saga: Troy vezető játékdizájnere.

A Total War Saga-epizódok léptéke jóval fókuszáltabbnak mondható, mint a fősodorba tartozó Total War-játékoké. Milyen új lehetőségeket biztosít ez számotokra játéktervezési szempontból?
Először is, amikor egy olyan játékot fejlesztünk, ami egy ennyire fókuszált eseményt ragad ki a történelemből, akkor lehetőség adódik számunkra arra, hogy sokkal jobban belemenjünk a részletekbe. Amikor például a trójai háborúról beszélünk: ez egy olyan konfliktus volt, amely az egész Égei-tengerre kihatással lett a bronzkorban, és rengeteg olyan részlet van, amiben elmélyedhettünk.

Ott van emellett a rengeteg nagyszerű karakter, akiket az Iliászból kölcsönöztünk, és ez nemcsak óriási kihívás, de egyben nagyon élvezetes is számunkra, hogy megalkothattuk őket a játékban. A legfontosabb jellemvonásaikat például úgy próbáltuk feldolgozni, hogy valamiféle játékmenetbéli mechanikát társítottunk hozzájuk. Vegyük, mondjuk, Akhilleuszt, az ő legismertebb jellemzői a dühe és az elszántsága, ahogy mindig bizonyítani szeretné, hogy ő a legnagyobb harcos, a frakciójához köthető mechanikák pedig pontosan ehhez kapcsolódnak.

Mit gondolsz, a Total War Saga-epizódok ideálisabb belépőnek számítanak azok számára, akik még viszonylag újoncok a Total War-játékok, ne adj isten a műfaj terén?
Nos, bizonyos értelemben megpróbáljuk kiszolgálni a veterán játékosokat, miközben az újoncokkal is igyekszünk megismertetni a szériát. Különös figyelmet szenteltünk a tutorial számára, mert tudjuk, hogy a Total War-játékok nagyon-nagyon összetettek, és sok időt, valamint türelmet vesz igénybe az egyes mechanikák megtanulása. Úgyhogy tettünk bizonyos lépéseket annak érdekében, hogy biztosítsuk az új játékosok számára az ideális belépési lehetőséget: ott van például az a rendszer, ami nagyon hasonló a Three Kingdomsban látott információs réteghez, itt a felhasználói interfész bizonyos elemeit kiemeli a játék, ezáltal megtudhatod, mit csinál pontosan egy gomb, avagy mielőtt ténylegesen megnyomnád, elmagyarázzuk neked, hogy miért is van rá szükséged.

Lesznek emellett szkriptelt szekvenciák is, ahol a játékosnak meglehetősen komplex dolgokat kell véghez vinnie, és mi lépésről lépésre végigvezetjük őt, például azon, hogy mi kell egy építmény felhúzásához. Mint ahogy betanító harcokat is tettünk a játékba, melyek a kampány során lesznek elérhetőek, így amikor a köröd van, a menüből megnyithatod a legelső ilyen csatát, ha esetleg szükséged lenne némi emlékeztetőre az alapokról. De elég sok tanácsadó és magyarázó szövegünk van, szóval összességében azt mondhatom, hogy igen, figyelembe vettük az új játékosok igényeit.



Láthattuk, hogy a képi világ igyekszik megidézni a korszak művészetét. De mi a helyzet a technológiával, a háttérben duruzsoló motorral? Ez is változott a Thrones of Britannia óta?

Igen, ez már egy másik engine. A Total War: Warhammer 2 erősen módosított motorját használjuk, és vizuális szempontból nagyon sok mindenben fejlődött, a víz például egészen gyönyörűre sikeredett. De beépítettünk néhány új funkciót is, mint például a diplomáciához köthető kényelmi újításokat, amiket már a Three Kingdoms esetében is szerettek a játékosok.

A Trója szó hallatán elsőre mindenkinek a mitológia ugrik be, ugyanakkor a történelmi hitelesség mindig is egy rendkívül fontos eleme volt a szériának. Mennyire volt kihívás történeti és tartalmi szempontból összegyúrni ezt a két dolgot?

A fejlesztési folyamat legeslegelején óvatosan kiválogattuk, hogy mik azok a források, amikből dolgozni tudunk. Végül két fő kiindulási pontunk lett: az egyik a történelem és a régészet párosa, azt kutattuk, hogy az egységeknek milyen felszerelése lehetett, hogyan nézhettek ki a korabeli városok, miként helyezkedtek el egymáshoz képest az adott tájon. A fő problémánk azonban az volt ezen információk kapcsán, hogy nem kapcsolódtak hozzájuk karakterek, mivel nem voltak ilyen feljegyzések, például a mükénéi királyokról.

A másik forrásunk pedig Homérosz eposza, az Iliász volt, amit lényegében arra használtunk, hogy „megöntözzük" vele mindezt a régészeti-történelmi alapot, így betöltve a hiányzó részeket, és megkapva ezáltal a végleges eredményt. Ott van például a már említett Mükéné, aminek a játékbeli térképe a valódi régészeti leleteken alapszik, ez alapján próbáltuk újraépíteni a várost, a király pedig Agamemnón, a hataloméhes uralkodó az Iliászból. A lényeg tehát, hogy csak úgy alkothattuk meg hiteles módon a trójai háborút, ha fogtuk a történelmet, és kombináltuk azt a mitológiával és az irodalommal – a fikcióval, ha úgy tetszik.

Más hasonló helyzetben lévő játékoknál – gondolva itt például az újabb, ókorra építő Assassin's Creed-epizódokra, mint az Origins vagy az Odyssey – az látszik, hogy a DLC-kkel és az egyéb extra tartalmakkal igyekeznek kicsit mélyebbre ásni a mitológiában, ezáltal jobban el mernek rugaszkodni a földhözragadt dolgoktól. Gondolkodtatok azon, hogy ez számotokra is egy jó irány lehet az esetleges későbbi tartalmak során?

A játék pozicionálásában az a jó, hogy nagyjából a határán helyezkedik el a történelemnek, illetve a mitológiának, és mindkét „világból" merít, sőt mondhatom azt, hogy próbáltuk mindkettőből a legjobbat felhasználni. Úgyhogy a jövőbeli tartalmakat illetően lényegében végtelenek a lehetőségeink.

A Troyt készítő fejlesztőcsapat székhelye Szófiában, Bulgáriában van. Megkönnyítette valamelyest a munkát számotokra az, hogy földrajzilag viszonylag közel helyezkedtek el a játék által feldolgozott helyszínhez?

Az hiszem, mondhatjuk, hogy igen. A stúdióból mindenki elég jól ismerte a történetet, mert tanították az iskolában, mindannyian szerettük, és emiatt nagyon lelkesek voltunk, hogy egy olyan játékon dolgozhatunk, ami a trójai háborút dolgozza fel. Be kell vallanom: elég sokáig úgy voltam az Iliásszal, hogy az csak valami baromság, amit ötödikben kellett tanulnom. De később rájöttem, hogy valójában az egyik legkiválóbb dolog, amit az emberiség valaha alkotott, és remek érzés egy olyan játékot készíteni, ami kapcsolódik hozzá.

Belemélyedve kicsit a tartalomba: összesen nyolc választható fél lesz a játékban, melyek közül láthattuk Akhilleuszt és Hektórt. Megtudhatunk esetleg kicsit többet a többiekről is?

Az említetteken túl az akhájok oldaláról ott lesz még Odüsszeusz, aki nyilván híres karakter, ott van még Agamemnón, illetve az ő testvére, Menelaosz. Agamemnón egyébként egy újabb jó példa arra, hogy miként tudjuk egyszerre megmutatni Trója történelmi és mitológiai oldalát, mivel két mechanika is kapcsolódik hozzá. Az egyik a hataloméhes uralkodóra jellemző, ahogyan az Iliászban megismerhettük, aranyat, ételt, bronzot és egyéb nyersanyagot követelhetünk az elnyomott frakcióktól, míg a másik az ősi mükénéi társadalomhoz köthető, amit a régészeti leletek alapján találtunk ki, miszerint Agamemnón új posztokra jelölhet ki karaktereket a kormányában.

Azzal, hogy a sorozat egyre népszerűbbé és népszerűbbé válik, mit gondolsz, van esély arra, hogy egyszer konzolokra is ellátogasson? Azzal együtt persze, hogy egy igen komplex játékról beszélünk...

Nos... őszintén szólva nyilvánvalóan nem mondhatok semmi biztosat. Ugyanakkor fontos, hogy egy Total War-játék irányítása meglehetősen komplexnek mondható, ami azt jelenti, hogy néhány alapvető dolgot biztosan meg kellene változtatnunk a játékban ahhoz, hogy konzolokon, kontrollerrel is játszható legyen az ilyen jellegű platformokon.

Köszönjük az interjút!

ADATOK

KIADÓ **1C ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **RUNEHEADS** – MŰFAJ **CYBERPUNK RPG**
MEGJELENÉS **2019.05.23.** – ÁR **STEAMEN 16 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5 300 FORINT.**

[IRTA **TRAU**] Zsúfolt, erőszakos, sötét, szűk utcák, szemkiolvasztó neonreklámok, szúró- és lőfegyverek, értő hackerkezekre váró terminálok, gonosz megavállalatok s egy kis szabadságharc – mi kellhet még? Mondjuk, egy pöttyet csiszoltabb harcrendszer, meg mentési és visszatöltési lehetőség, na, az kéne.

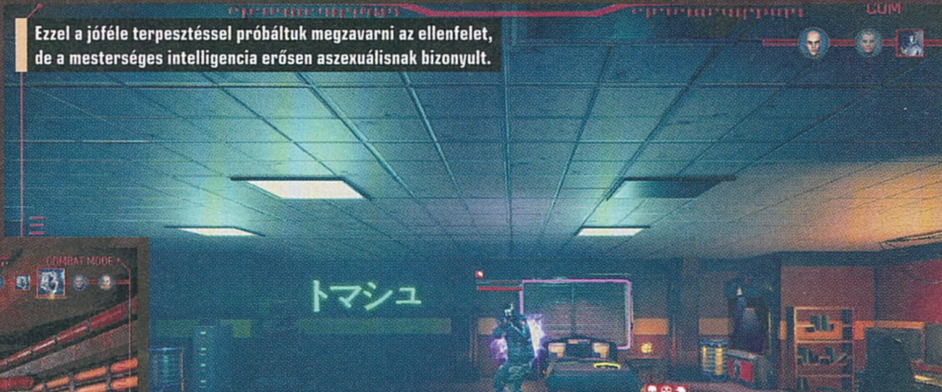
Bevallom őszintén, vagy húsz éve nem nyúltam ilyesféle dungeonben mászkálós, körönkénti harcolós, gyűjögetős-felfedezős játékhoz, mint a Conglomerate 451. Ellenben az Armitage barátom által immár kétszer is lefordított (a másodikat vegyétek meg, az az igazi…) Neurománc óta imádok mindent, ami cyberpunk. Ezért vetettem rá magam nagy örömmel a szóban forgó játékra, mint kezdő sámán az első totemtárgyára. Hát, vidám egy 30 óra volt, amit beletoltam eddig – hol felzokogtam a gyönyörűségtől, hol a maradék hajamat téptem csomóban.

Hivatalosan ez egy klasszikus, négyzethálós alapú, félig valós idejű, félig körökre osztott, felfedezős-gyűjtögetős-fejlesztős RPG, alaposan nyakon öntve a neoncsíkokkal dúsított, sötét cyberpunk-világgal. A feladat egyszerűnek hangzik: a véletlenül éppen Conglomerate névre hallgató város 451-es szektorát kell kitakarítanunk a gonosz, kapitalista megacégektől. Ez sok lövöldözést és rengeteg fejlesztenivalót jelent. Meg sajnos kissé monoton játékmenetet, legalábbis itt, a tesztelt Early Access-változatban. A csatatérként szolgáló városi pályák hamar egyhangúvá válnak: igen kevés grafikai elem ismétlődik, s a 8-10. csata tájékán már régi ismerősként köszöntöd a teljesen azonos méretű és berendezésű lakószobákat. A dolgot nem segíti az sem, hogy teljesen lapos a bejárható rész: még egy nyomorult lépcsőre sem képes felmászni a Trau Kicsiny Bandája nevet kapott szuperkommandóm. Hő?! Nem ezért kaptál irgalmatlan költségekkel kifejlesztett atommeghajtású szuperrugólábat, Bandi5674!

MI A VÁGYAD?

Apropó, csapat: a klónozható és ezalatt a kívánt feladatnak megfelelően képességekkel és később művégtagokkal, mesterséges koponyával felvértezhető ügynökeinkből keveset lehet vinni. Mondjuk, hármat: s ebből osszad be, hogy minden helyzetre jók legyenek. Na, ez nem fog menni. Vagy lő vagy hackel: a kettő együtt a legritkább esetben fordul elő. Pláne úgy, hogy a teches génekkel legyártott emberünk is vagy a számítógépekhez ért, vagy a fellelt fegyverek szétszedéséhez és megismeréséhez… Ez kellemetlen helyzetekhez fog vezetni. Szóval ajánlott az elvégzendő küldetésnek megfelelő csapatot összemixelni, különben csúnya veszteségek várnak ránk a csatamezőn. Ja, azt mondtam már, hogy nincs mentés és visszatöltés? Van egy autosave, de az csak a kilépéskor menti el az aktuális helyzetet. Jelzem, ha csata közben lépsz ki, akkor automatikusan buktad a küldetést. Persze a megfelelő könyvtár kimásolgatásával (XXI. század, hello…) lehet barkácsolni kicsit a mentést illetően, de hát ez kőkorszaki módszer, lássuk be. Kontrolcé-kontrolvé, mint az állatok?!?!

Ellenben éppen a barkácsolás az, amivel nálam a játék végül nyert. Rengeteg kombinációs lehetőséget rejt magában már maga a klónozás, azaz az ügynökkészítés is. Nem csupán a karakter osztályát (harcos, hacker, beszivárgó, testőr stb.) lehet kiválasztani, hanem a képességeit, majd a DNS-ét is – ez utóbbiak kifejlesztése ugyan rengeteg idő



Ezzel a jóféle terpesztéssel próbáltuk megzavarni az ellenfelet, de a mesterséges intelligencia erősen aszexuálisnak bizonyult.

Te, figyi már, az ott nem a Keanu gyerek abban a ballonkabátban, meg a napszemcsiben? Ja, várjunk, ez nem is az a játék...

és pénz, meg technikai fejlesztési pont, de alaposan képes felturbózni egy-egy ügynököt. Persze, ha valamiben okosodik androidunk, akkor valahol el is vesznek belőle: nincsen csak pozitív fejlesztési lehetőség, cserébe valahol gyengül karakterünk. Egy külön laborkomplexumban pedig a fegyverektől a gyógyításon át a DNS-ekig és a beépíthető műtestrészekig lehet fejleszteni szinte mindent. Szinte. Ami nekem fájt, az az eszközfejlesztés lebutítása: mindenki az alapfegyvert viszi majd tovább, s csak azok tulajdonságai javulnak egyre jobban. Pedig mondjuk az XCOM 2: Enemy Within-féle hegesztési lehetőségeknek bírtam volna örülni.

MINT ÉVTIZEDEKKEL EZELŐTT

Visszatérve a csatatérre, ha már van kikkel: a felfedezős-mászkálós rész valós idejű, belső nézetes, az elején (legalábbis nekem) kifejezetten idegesítő, 90 fokos fordulásokkal. A szobákban lapulhatnak feltörhető számítógépek, szétszedhető fegyverek, felnyitható kincsesládák, pénzzel és fejlesztési pontokkal tömve. Ezek nagyon könnyen megtalálhatóak, hiszen élénk neonszínben pompázik minden, amit turkálni érdemes, plusz a térkép is jelzi őket. Nem egy túl bonyolult játékkörnyezet, na. Ami cuki volt, az a hackelés: mit mondjak, ezt sem bonyolították túlságosan megfele. Belépsz, a négy részre osztott képernyő felső fele ne is érdekeljen: a jobb oldali kockában jelenik meg, mit kell keresni a bal oldali, Mátrix-szerű ömlő szövegtengerben. Egy kis gyakorlással 100 százalékos siker érhető el: ez az aktuális akcióban jelenthet előnyöket, például plusz pénzt a ládácskákban vagy az összes ajtó kinyitását.

A csatarészek a nagy klasszikusokat idézik: egymással szemben feláll a két csapat a sötét, de természetesen japán karakteres neonreklámokkal, rózsaszín lófarkas hajú, aligszoknyás robot iskoláslányokkal és zug szoftver- és szintetikus serkentőszerárusokkal gazdagon meghintett sikátor mélyén, oszt nekiállnak ütni egymást, mindennel, ami a kezük ügyébe akad. Két aranyszabály van: egyrészt legyakásilag mindig egyetlen ellenfélre kell koncentrálni, másrészt mindig legyen a csapatban egy pajzsregeneráló képességű jómunkásember. Merthogy mindenki körül erőtér van, s ez a virtuális pajzs kopik el először, utána fogynak majd az életerőpontok. Okos dolog, hogy a klónozásnál választott vagy a ranglétrán feljebb lépő „embereink" képességeit kombinálhatjuk: egészen durva kombókat lehet összeláncolni a három harcossal. Kellenek is ezek az extrák, mert ahogyan halad előre a játék, úgy jelennek meg az egyre erősebb fegyverzettel és pajzsokkal felvértezett, különböző (ember, android, cyborg...) ellenfelek. Hármasával. Yikes.

Az early access verzióban sajnos game breaking bugot is találtunk – nagyon reméljük, hogy ezt mielőbb javítják a fejlesztők.

CYBERBUG

Csata közben jött elő egy olyan bug, amitől heveny agybajt kaptam, s bánatomat szerencsétlen Böjtire is instant módon rázúdítottam Messengeren. Na, jó, kettő. Az egyik az, hogy harcosainkat abszolút nem érdeklik a védelemre, rejtőzködésre alkalmas tereptárgyak. Nem, kemény, khm, vádlijú srácok és csajok vagyunk, mi a sikátor vagy a tér közepén fogunk f2f verekedni. Mert csak.

A másik egy ennél agyzsibbasztóbb dolog volt: ha nem tud az éppen aktuális saját karaktered megtámadni egy ellenséget, mert mondjuk a fegyvere hatótávolsága kevéske (16 méter, érted, 16 méter sok egy hatcsövű géppuskának, LOLbzzz) vagy a támadandó testet valami éppen takarja (ezerből mondjuk, egyszer), akkor nincs körátugrás billentyű. Nem tudod átadni a lépést, ami egy körökre osztott harci résznél több mint kellemetlen. Kilépsz a játékból, s ha a már emlegetett másolgatós mentegetést űzted, akkor csak ezt a csatát kezdheted elölről. Ha nem, buktad az egész bevetést, annak minden negatív eredményével.

Végigolvastam hatszor a hivatalos billentyűzetkiosztást, végigkutattam a netet – ez van. Remélem, ezen még hegesztenek, ticket ment a RuneHeadsnek, mint fejlesztőcsapatnak. Ez azért is kellemetlen, mert ha messziről tudsz csatát kezdeni, az egy plusz kör, míg a közelharcos ellenarcok melléd érnek és ütni tudnának – s ez komoly előnyt jelent. Főleg, ha lesből, azaz a hátuk mögül tudsz támadni. Tipp: ha a rövidlövetű emberednél van elsősegélynyújtó vagy pajzshegesztő skill, akkor ez a probléma áthidalható.

Nem a Conglomerate 451 lesz életem játéka, de az esős őszre, esténként szöszmötölni, fejlesztgetni jó lesz. A szögletes mozgás végül is megszokható, s ha a mentést, meg ezt a köráttadós dolgot kijavítják, még a végén egészen helyre kis game lesz belőle. Egyelőre – kis jóindulattal a témaválasztás miatt – gyenge négyes alá...

Gyulladási pont

Persze nem véletlen a játék címe sem: a konglomerátumok, azaz a sokféle, egymástól független, a piac minél nagyobb részét lefedni igyekvő óriásvállalatok mindenkinek ismerősek lehetnek. A 451 viszont direkt utalás Ray Bradbury amerikai író 1953-ban megjelent Fahrenheit 451 című, erősen sötét jövőképet festő regényére. 451 Fahrenheit, azaz 233 Celsius-fok a papír gyulladási hőmérséklete: a regényben a tudást jelképező könyveket égetnek el, megakadályozandó, hogy az irányítani kívánt tömegek öntudatra ébredjenek, ezzel gátolva a szabadság, a gondolkodás, a kritika elterjedését. Mindenkinek ajánlom, de nemcsak a regényt, hanem a 2018-as, HBO-s filmfeldolgozást is...

DINKÁK A CSILLAGOKBAN

STARPOINT GEMINI 3

ADATOK

KIADÓ **LITTLE GREEN MEN GAMES** – FEJLESZTŐ **LITTLE GREEN MEN GAMES** – MŰFAJ **ŰRSZIMULÁTOR** – MEGJELENÉS **2019.09.05.** – ÁR **STEAMEN 17 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5700 FORINT.**

[IRTA **DZSÉJT**] **Miután a Little Green Men Games tagsága tett egy kis kitérőt a birodalomépítős stratégiai játékok világába, visszatértek ahhoz, amihez – fogalmazzunk így – a legjobban értenek, vagyis az űrszimulátorokhoz. A Starpoint Gemini 3-ban azonban az ambiciózus tervek helyett inkább a mókára összpontosítanak.**

Ha mindezidáig nem hallottál a Starpoint Gemini-szériáról, azon nincs mit csodálkozni, ugyanis a Little Green Men Games űrhajós sorozata nem tudott kiemelkedni a szürke átlagából, még inkább a szódával elmegy kategóriából. A 2010-ben megjelent első rész rengeteg sebből vérzett, és semmi újat nem villantott. A második rész hozott némi újdonságot, ugyanakkor sajnos megtartotta az elődje hibáit is, és végül a spin-offként megjelent Warlords sem tudott többé válni a korrekt iparosmunkánál.

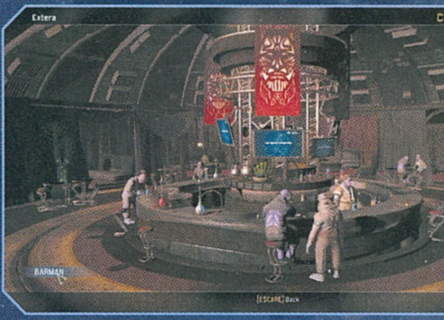
Mi lehetett a gond? Nos, talán az, hogy a fejlesztők az eredetiség szikrája nélkül, más játékokból nyúltak le elemeket. Ezzel önmagában még nincs baj, sok nagyszerű dolog született már így, de ahhoz az átvett elemek sajátságos és hatásos mixelése kellett, valamint az sem árt, ha az új, divatos dolgokat csenik el, nem pedig a 15-20 éve elavultakat. Ez hiányzott az előző epizódokból, és a harmadik rész Early Access változatának kipróbálása után azt kell mondanom, még mindig hiányzik a Starpoint Geminiből.

Srácok, nem tudjátok véletlenül, hogy a porral oltó az űrben is működik-e? Mert ha nem, akkor ezek itt csúnyán megszívták...

A VILÁGMEGMENTÉS ELMARAD

Míg az előző két felvonásban háborúkról és forradalmakról szólt a fáma, a Little Green Men ezúttal sokkal személyesebbé tette a történetet. A főhős, Jonathan Bold kapitány, egy igen gazdag és kihalófélben lévő dinasztia egyik utolsó élő tagja. Ennél fogva meglehetősen kapós agglegény, egy hölgynek megtetszik neki. A probléma az, hogy az meg egy nagyhatalmú cég járműve, szóval innentől már ez a banda is Boldra pályázik. Ezért nem szabad hagyni, hogy az MI-nk tetszési alapon lopjon hajót.

Na, innen indulhatna be igazán a játék, főleg miután kiderült, hogy a dinasztia alapítója talán mégsem halott. Ám sajnos az Early Access-verzió ezután nem sokkal véget ér. Még átugorhattam egy másik naprendszerbe, ahol két frakció egymás között pingpongozott Bolddal, aztán a 88. percben jött



ez viszi el a hátán. Az ember akaratlanul mosolyog Bold és ADAH civakodásán, és kellemes hangulatban vág neki az újabb és újabb lövöldözésnek. Ráadásul a történet ezúttal egész egyedi, jó ötlet volt a fejlesztőktől a világmegváltó sztorit egyetlen karakterre és egy családi drámára szűkíteni. Jobb, ha egy kis csapat kicsiben gondolkodik.

A Starpoint Gemini 3 megmosolyogtató, sőt kifejezetten vicces is tud lenni, jelenleg azonban ez az egyetlen pozitívum, amit fel tud mutatni.

sikerült is behálóznia, ám a jó kapitány az oltár felé menet pályát módosított, és ellopva az első útjába eső hajót megpattant. Nosza, a hoppon maradt menyasszony vérdíjat tűzött ki a fejére, úgyhogy kalózok és fejvadászok szegődtek Bold nyomába, hogy élve az oltárhoz kísérjék.

Hősünk nem egyedül van a bajban, ugyanis a lopott hajón egy éles nyelvű mesterséges intelligencia, ADAH lakik. Az MI-nek nincs kifogása az egyoldalú kölcsönzés ellen, sőt nagyon hamar összehaverkodik a lökött Bolddal, olyannyira, hogy miután a hajó a nyitányban a kalózokkal vívott csatában lesérül, maga lop el egy újat, méghozzá azt, amelyik

az „ez a verzió itt véget ér, folytatása következik" szöveg. S ez a játék ott és akkor olyannyira véget ért, hogy az exit menüpontra kattintva a program összeomlott, és többé nem volt hajlandó újra elindulni. Sajnos azt hiszem, jobb is így.

KORAI, DE AGGASZTÓ

Ha van valami, ami miatt ezt a játékot a jövőben (értsd: kész állapotában) egyszer érdemes lehet kipróbálni, az a humor, mert bár a szituációk és a párbeszédek sokszor gyermekdedek és sablonosak (sőt egy ponton, amikor banánokról és régi pizsamákról csacsognak, mert az a kalóznyelv, na, akkor kifejezetten idegesítő is), a Gemini 3-at mégis

Ezzel azonban sajnos kifújt minden pozitívum, amit a Gemini 3-ról így első ránézésre el tudok mondani. Az űrhajósdi a legalapvetőbb sémára épül: repülj ide, lőj szét mindent, szedd fel, amit fel lehet, aztán repülj tovább. Ráadásul így visszagondolva az az érzésem, hogy a 88 perc felét szövegelés és egyik navigációs ponttól a másikig történő unalmas repkedés töltötte ki, ezt szakította meg jó esetben 1-2 percnyi akció.

SUSZTER, MARADJ A KAPTAFÁNÁL!

A 2005-ben alapult horvát Little Green Men Gamesről nem lehet elmondani, hogy törekedné-nek a változatosságra, mert fennállásuk óta a Starpoint Gemini-sorozaton kívül semmi mást nem csináltak. Még a birodalomépítős stratégiai játékuk, a Starpoint Gemini Warlords sem szakadt el ettől a szériától. Hogy ez jó-e vagy rossz, azon most nem akarok elmélkedni, az azonban mindenképpen becsületére válik ennek az alig 20 főt számláló csapatnak, hogy nem egy ingyenes motorra, hanem a saját maguk fejlesztette Whale engine-re húzzák fel játékaikat. A Starpoint Gemini 3 alatt már a WhaleX fut, ami a Warlords alá pakolt 2.5-ös változat alaposan felturbózott verziója, ennek köszönhetően az új játékban olyan grafikai megoldásokat is ki tudtak használni, amikről az előző rész fejlesztése közben csak álmodhattak.

A hajót persze lehet fejleszteni, a törzset, a fegyvert, a pajzsot, a szkennert, még a szárnyakat is lecserélhetjük, mert azzal növelhetjük a sebességet. Érted, az ŰRhajó sebessége változtatható a szárnyak formájától és elhelyezésétől függően!

Izgalom? Zéró! Ennyit már az X-Wing Alliance is tudott, pedig húszéves játék. Rendben, a Gemini 3 még nagyon kezdetleges állapotban van, de semmi jele annak, hogy a fejlesztők ennél többet szeretnének villantani, márpedig ez egyelőre kevesebb, mint amennyi az előző részekben volt. Példának okáért a taktikai elemeket teljesen száműzték a játékból. Ami eléd úszik, azt lődd, amíg fel nem robban, aztán jó napot. Taktikázni egyedül a négyféle fegyverrel (gépfegyver, sugárfegyver, meg kétféle rakéta) lehetne, ám ezek váltakoztatása is felesleges, mert a legalapabb gépágyú képes bármilyen ellenséges gépet ízekre szedni néhány másodperc alatt. Olyan pofon egyszerű ez a program, hogy még egy teljes tár rakétát sem küldtem el, sőt amint fejlesztettem kicsit a hajón, valóságos terminátorrá változott.

Ám ezen még javíthatnak, némi játék a kiegyensúlyozottsággal, itt kicsit megerősítik az ellenséget, ott gyengítik a fegyvereinket, és kész. A nagyobb probléma az, hogy már ez az első másfél óra is unalmas, és nem csak a kihívás hiánya miatt. Egyszerűen nincsen semmi, amire az ember akár csak rácsodálkozhatna. Főleg azok a szakaszok altatóak, amiknél az űrhajó helyett ADAH-t kell irányítani, aki egy drónnal önálló küldetésekre mehet űrállomásokra és roncsokra. Ez pedig olyannyira izgalmas és összetett, mint a liftezés. ADAH bár lebeg, csak sík térben képes mozogni, emellett lassú és az egyetlen dolgunk vele az, hogy A és B pont között meghekkeljünk X panelt. A hekkelés meg annyiból áll, hogy odalibegünk a panelhez, és pár másodpercig nyomva tartjuk az 1-es gombot.

Mindössze két ilyen szakasz van jelenleg a játékban, de amikor a másodikként meglátogatható roncsban harmadszorra lebegtem be ugyanabba a csőbe gombot nyomogatni, akkor elejtettem pár színpompás kifejezést a fejlesztők felmenőit megcélozva.

Technikai oldalról sem biztató a helyzet. Az űrhajók szépek, de a bolygók és az emberek bántják a szemet. A bolygók távolról pofásak, ám ahogy közeledsz feléjük, úgy jössz rá, hogy valójában csak alacsony textúrával felvértezett golyók az űrben – a múlt havi számban tesztelt Rebel Galaxy Outlaw-ban sokkal jobban nézett ki az űr, ahogy az égitestek is mutatósabbak voltak.

És ha leszálltál a felszínre, még rosszabb lesz a helyzet. Mindezek tetejében az átvezető animációk az alámondásos filmek legszebb pillanatait idézik, mert ajakszinkron az éppen nincsen, amin az amatőr színészkedés sem segít. Sem az, hogy nincs arcjáték, avagy olyan minden, mintha laza 15 évet visszaugrottunk volna az időben.

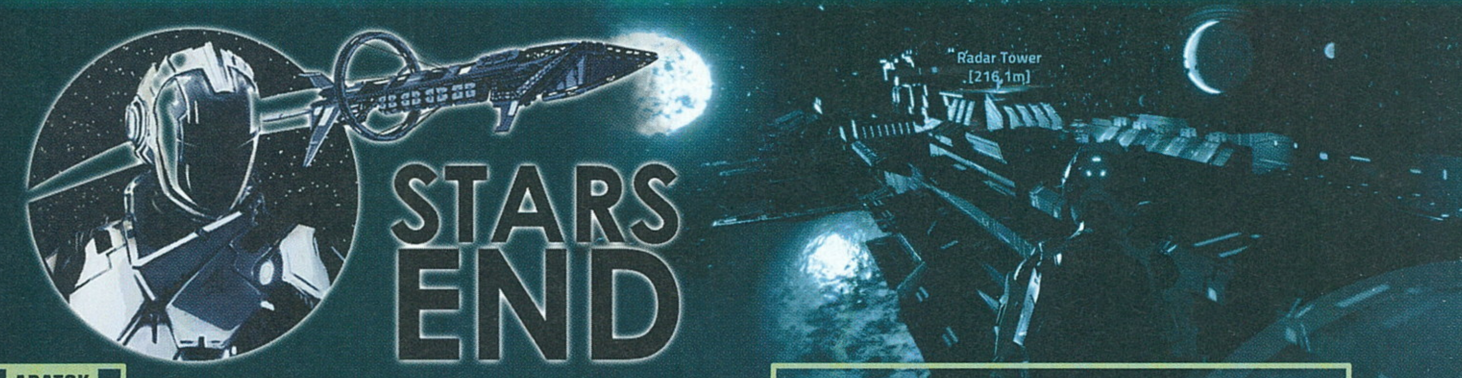
MENTHETŐ?

Valószínűleg unfair dolog ilyen korai állapotban lévő játékot máris leírni, de sajnos ez a demónak éppen csak elég Early Access-verzió kiölte belőlem a lelkesedést – pedig a humor miatt az elején még megvolt. Próbáltam szemet hunyni a hibák felett, mondogattam magamban, hogy ez csak egy nagyon kezdetleges állapot. Aztán eszembe jutott: ezért pénzt kérnek, többet, mint amennyit most ér. Mégis megpróbálok optimista lenni. Ha a fejlesztők az elkövetkezendő hónapokban képesek lesznek javítani a karaktereken, az átvezető videókon, az ADAH-s küldetéseket változatossá tenni, valamint kiegyensúlyozzák a játékot, akkor a Starpoint Gemini 3-ból még lehet egy jó iparosmunka.

És jelenlegi állapotában még azt a 17 eurót is sokallom, mert ez csak egy demó, hiába lehet a kampány mellett free roam módban is röpködni. Talán egy fél év múlva... Bár nem sokkal több pénzért ott a már említett Rebel Galaxy Outlaw, ami ugyanezt kínálja, sőt többet is, ráadásul az készen van és szórakoztató játék.

Nem elég, hogy meló után a dugóban kellett hazadöcögnöm, de még itt is mindenféle űrtörmeléken kell átverekednem magam!

MEGHÓDÍTANI A VILÁGŰRT



ADATOK

KIADÓ **REVERIE WORLD STUDIOS** – FEJLESZTŐ **REVERIE WORLD STUDIOS** – MŰFAJ **TÚLÉLŐJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.10.04.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6 700 FORINT.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**] A korai hozzáférésbe lépett Stars End nem kevesebbet kínál, mint egy hatalmas bejárható csillagrendszert rengeteg felfedezhető bolygóval, parázs űrcsatákkal, kolonizációval és bázisépítéssel – de vajon kaphat-e elegendő támogatást egy kisebb indie fejlesztés a mai nagyágyúk között?

Álljunk meg most mindannyian egy röpke pillanatra, és emlékezzünk vissza arra az időre, amikor a No Man's Sky bejelentésre került! Aki játszott valaha űrszimulátorral, vagy bármiféle, az űrben játszódó, és nem feltétlenül az akcióra kiélezett alkotással, az ott, a bejelentés pillanatában letette a haját. A No Man's Sky nem kevesebbet ígért, mint egy teljes – és véletlenszerűen generált – bejárható univerzumot, nyolc trillió (!) bolygóval, amiken mind más és más élővilág kapott helyet, rájuk jellemző kialakítással és tulajdonságokkal. Számomra, aki gyerekként imádott az Elite társaságában az ismeretlen űrt meghódító asztronauta lenni, ez olyan volt, mint egy megvalósult álom. Hiszen ki ne akarna bolygóról bolygóra repkedni saját fejlesztésű hajójával, miközben ádáz űrcsatákat vív más játékosokkal vagy bőszen kolonizál? Sőt, a leghízelgőbb épp az ismeretlen iránti kíváncsiságunk volt, az érzés, mikor egyedül juthatunk el olyan bolygókra, amiket sem előttünk, sem utánunk nem fedezett fel más. Mi vagyunk rajta az egyetlenek, az első felfedezők, az első pionírok.

Aki egy gyönyörű űrkalandra vágyik, az csalódni fog: a Stars End egyelőre meglehetősen visszafogott látványt nyújt.

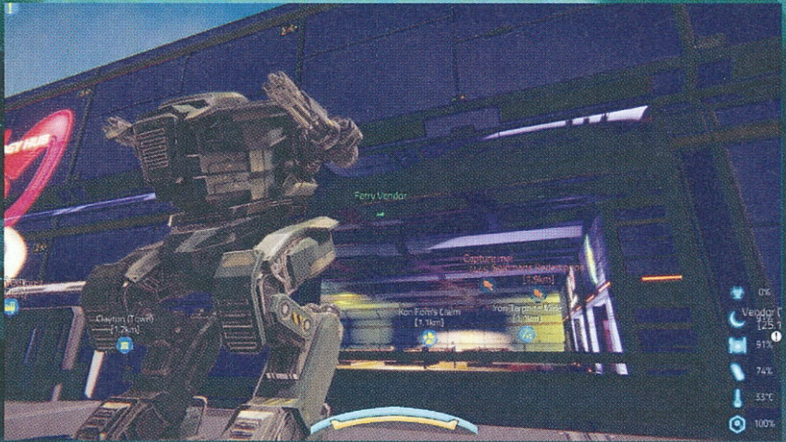
Valahol rettegjük az ismeretlent, ám ezzel együtt kíváncsiságunk csak egyre inkább fúrja az oldalunkat, és a végén már ott tartunk, hogy landolunk is a felszínen – de hogy ott mi fogad minket, azt nem tudhatjuk előre. Unalmas is lett volna az Aliens, ha Ripley és a többiek már előre tudják, hogy mi vár rájuk az LV-426-on, nemde? Vagy épp a Halálhajó, ha a legénység már előre számít az Event Horizon fedélzetén található borzalmakra, de ugyanígy rettentően kiszámítható lett volna a Dead Space is, ha Isaac előre látja, mi zajlik az USG Ishimurán, és inkább idejekorán továbbáll egy intergalaktikus csehóba. A No Man's Sky a felfedezendő, veszélyekkel teli ismeretlen megismerésének lehetőségét kínálta, ma már viszont tudjuk, hogy a füstje sokkal nagyobb volt, mint a lángja. Persze ekkora ígéreteknek megfelelni nem is lehetett volna maradéktalanul, azonban a Sony mégis oly nagymértékű marketinget tolt a játék alá, hogy az még a szkeptikusokat is megingatta hitükben.

GYÜMÖLCSSZÜRETELÉS TÁVOLI PLANÉTÁKON

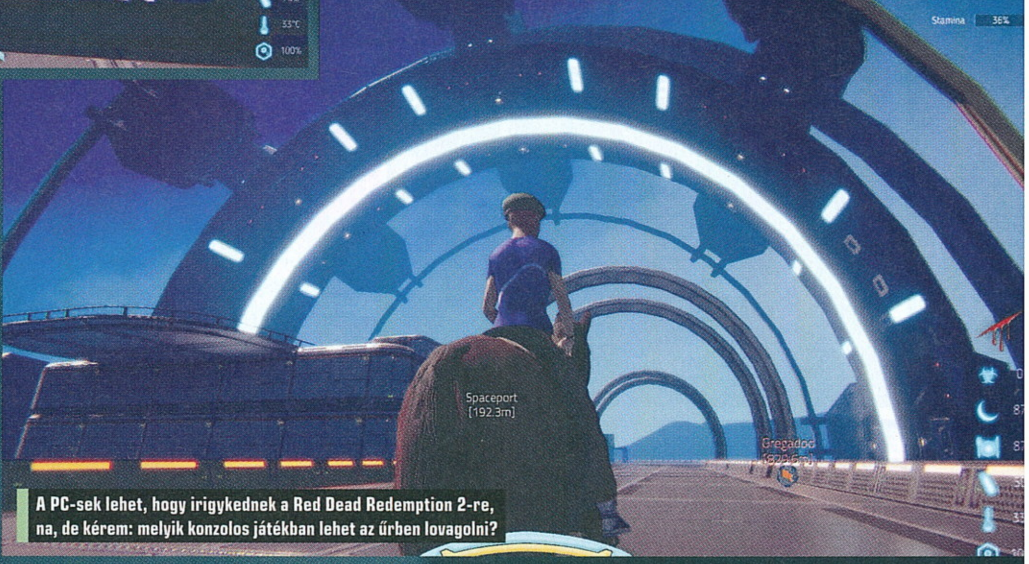
A No Man's Sky azonban ennek ellenére is hatalmasat bukott, miközben nemcsak 2016, de az utóbbi évek legnagyobb kipukkadt lufija lett egyben, amit ugyan később lelkesen toldoztak-foldoztak, de addigra már a legtöbben messzire elpártoltak a játéktól és annak hamis ígéreteitől. Mindeközben pedig párhuzamosan megszületett a túlélőjátékos műfaj, mely nagyon rövid idő alatt rengeteg rajongót gyűjtött maga köré, köszönhetően elsősorban a youtubereknek és a streamereknek. Személyes kedvencem mind a mai napig a The Forest, de érdemes megnézni, hogy például a Rust, az ARK: Survival Evolved, a Subnautica, vagy akár a The Long Dark milyen mérhetetlen népszerűségre tettek szert az elmúlt években.

Nos, a Stars End a már említett No Man's Sky-féle ígéreteket próbálja megvalósítani és vegyíteni a túlélőjátékos műfajjal, egyben ráhúzva azt a jól bejáratott sci-fi koncepcióra. A történet szerint az emberiség a haldokló Földről az űrbe vándorolt és meghódította azt, majd létrejöttek különböző frakciók, akik egymással baráti vagy ellenséges viszonyt ápolva haladnak bolygóról bolygóra, nyersanyagok és élelem után kutatva. Nem egy Hugo-díjas sztori, de legalább találunk hozzá kapcsolódó fő- és mellékküldetéseket, amikkel árnyaltabb képet kaphatunk a körülöttünk lévő univerzumról és annak lakóiról. Örvendetes, hogy nem idegen civilizációk és csápos űrlények

Hogy micsoda, a Csillagközi invázió bogárszerű lényei megtanultak repülni?! Én azt hittem, hogy ez egy sci-fi lesz, nem horror!



küzdenek egymással, hanem emberi frakciók, akiket eltérő célok vezérelnek. Mivel jelenleg még csak a pre-alpha verziót tesztelhettem, sajnos sok NPC egyszerűen inaktív volt (remélhetőleg a számukat még csökkentik), és hiába mentem oda hozzájuk, az égvilágon semmit nem csináltak, viszont akikkel el lehetett beszélgetni, azoktól leginkább a Mass Effect: Andromedához hasonló történet körvonalait sikerült megtudnom. További Mass Effect-es áthallás az opcionális külső nézet is, persze, ha úgy tartja kedvünk – vagy épp ránk támad egy ellenséges teremtmény –, átválthatunk belső nézetre. A Stars End alapjai valóban a túlélőjátékokban gyökereznek, de az egész koncepciót igyekszik kibővíteni a megszokott kraftoláson és életben maradáson túl.



A PC-sek lehet, hogy irigykednek a Red Dead Redemption 2-re, na, de kérem: melyik konzolos játékban lehet az űrben lovagolni?

VILÁGOK HARCA

Az egyik bolygón rögvest bogárszerű lényekbe futottam bele, akik bár mintha a Csillagközi invázióból léptek volna elő, megtámadni sajnos nem akartak, csak lebegtek a levegőben. Egyelőre ezt is a pre-alpha állapotnak lehet betudni, viszont kicsivel odébb egy jókora mech már szabályosan darabokra lőtt, amint a látótávolságába kerültem, igaz, én tévedtem ellenséges területre, holott a terepen akadnak semleges zónák is, ahol még üzletelni is lehet – tehát aki a békésebb, csak a felfedezős játékmenetre vágyik, az is megtalálhatja számításait. Vehetünk építőanyagot, túlélőcuccokat, high-tech felszereléseket, sőt még akár plutóniumot is!

Krediteket a bolygókon lévő nyersanyaglelőhelyek bányászásával, a kitermelt ércek feldolgozásával, majd eladásával szerezhetünk, ha pedig életerőnk vészesen lecsökkenne, akkor különféle növényekből nyerhetünk ki gyógyszert. Az űrhajókhoz nafta kell, de akadnak amolyan „utazási irodák" is, amikkel űrbázisokra utazgathatunk, a bátrabbak pedig jetpackkel a hátukon is nekiállhatnak repkedni – ez utóbbi lehetőség később vélhetően igazi privilégium lesz.

Egyértelmű, hogy az Elite: Dangerous és a „majd valamikor érkező" Star Citizen iránt sem közömbösek a fejlesztők, hiszen a nyersanyagbányászat, a kraftolás és az űrcsaták a Stars End szerves részeit képezik, amiket az online multiplayerre és az ebbe tartozó PvP összecsapásokra éleztek ki. Építhetünk magunknak bázist, aztán behívhatjuk a haverjainkat egy kis kolonizálás céljából, majd ha kellően táposak vagyunk és a hajónk is rogyásig lett pakolva felszerelésekkel, akkor nekivághatunk, hogy más online játékosok ellen harcoljunk. A Stars End mindezt egyetlen árva töltőképernyő nélkül kínálja, ám itt jön a feketeleves is: a játék ugyanis csúnya. A textúrák életlenek, elmosottak, tereptárgyakon és falakon sétálhatunk keresztül, az animációk – ebbe beletartozik az általunk irányított karakter is – pedig darabosak. Nyilván ezeken fognak még dolgozni, és a fények már most is ígéretesek, viszont ne várjon senki Crysis-szintet később se, mert ez egy indie fejlesztés, ami minimális büdzséből készül.

Mivel amolyan űrcowboyok vagyunk, lehetőségünk van hátast is szerezni (egyéb kerekes vagy repülő járművek mellett). Nos, nekem sikerült

találnom négy egymás hátán álló (!) lovat, amiket viszont legalább szét lehetett szedni, és így adhattam egy kicsit a western-életérzésnek! Erre egyébként a zene is rájátszik, amiben country-dallamokat hallhatunk keverve ambient és klasszikus zenei taktusokkal.

A Stars End több száz fős összecsapásokat ígér, folyamatos multiplayer-élménnyel, a legnagyobb kérdés viszont az, hogy lesznek-e elegen, akik megtöltik majd a szervereket? Jelenlegi állapotában a játék egy tisztességes, ámde technikailag vérszegény alkotás képét festi elénk, amit hiába fejlesztgetnek nap mint nap lelkesen, egyszerűen nem áll mögötte akkora kiadó, amely egy jól irányzott marketingfogással előre lendíthetné a projekt szekerét. Ugyanakkor bőven benne van a pakliban az is, hogy ha a hiányosságokat pótolják és tényleg minden energiájukat beleölve dolgoznak tovább a programon, akkor a jövő évi megjelenésekor igen nagyot szólhat PC-s berkekben, hiszen a cikk elején felsorolt túlélőjátékok is mind fű alatt érkeztek, és meg lehet nézni, hol tartanak most. Én a bizalmat megszavazom a Stars End számára, megjelenésekor pedig biztosan visszatérek még hozzá, mert a potenciál megvan benne, csak épp a megfelelő célközönségre van hagyva, hogy egy No Man's Sky-féle fiaskó után bizalmat tud-e még szavazni a hasonló tematikájú alkotásoknak.

Középkori hadviselés

A kanadai Reverie World Studios a Stars Enddel nyit először a sci-fi világa felé, korábbi játékaik leginkább a fantasy védjegyeit viselték magukon. A Dawn of Fantasy egy MMORTS volt, míg a Kingdom Wars-sorozat a klasszikus RTS műfajt képviselte, ádáz harcokkal és várostromokkal. Eddigi legnagyobb dobásuk viszont egyértelműen a 2019 januárjában megjelent Medieval Kingdom Wars (PC GURU 2019/02), mely a százéves háború (1337-1453) időszakába kalauzolja el a játékost, ahol 52 kezdő karakter közül válogatva vethetjük bele magunkat a háborúzásba. A játék erős Stronghold-áthallásokat tartalmaz (ugyanakkor a Total War is többször megidézésre kerül benne), és bár a játékmenetbeli mérleg nyelve egyértelműen a harcok felé dől, a sikerhez vezető úton (értsd: hogy királyokká válhassunk) a városmenedzsment és a gazdaságunk folyamatos fejlesztése is elsődleges célunk kell, hogy legyen. A Medieval Kingdom Wars korrekt, de semmiképp sem kiemelkedő stratégiai játékként maradt meg az utókornak, bízzunk hát benne, hogy a koncepcióváltás jót tesz a fejlesztőknek, és a Stars End immár sokkal emlékezetesebb lesz.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Javában dúl az ősz, ami magával hozza a játékcunamit is, ebből kiindulva frissítettük kicsit kínálatunkat, melyben a korábbi sikercímek helyett a jövő nagy ászaira összpontosítottunk. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy havi, negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket, pólókat is mellékeljük.

Érdemes emellett figyelni honlapunkat, illetve az Előfizetés fülön belül a különböző opciókat, mert az ősz folyamán frissíteni fogjuk előfizetési lehetőségeinket, amik közé a 2019-es és 2020-as újdonságok is felkerülnek.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FIFA 20 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + NEED FOR SPEED: HEAT (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DOOM ETERNAL (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **26 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **33 990 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + CYBERPUNK 2077 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **32 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + THUNDER X3 TM10 OPTIKAI EGÉR

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + PÓLÓ (EGY SZÍNBEN)

EGYHAVI ELŐFIZETÉS
(1 lapszám): **4500 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

ŐRÜLET A HATÁRVIDÉKEN

[ÍRTA DZSÉJT]

Szeretnél egy történetet négy hősies ámokfutóról, egy őrültekből álló szektáról és egy, a közösségi médiában igen aktív, pszichopata ikerpárról, akik egymással kergetőznek a világegyetemen át? Nos, kérlek, akkor jó helyen jársz, mert a Borderlands 3-ban mindezt megkaphatod.

ADATOK

KIADÓ **2K GAMES** – FEJLESZTŐ **GEARBOX SOFTWARE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.09.13.**
ÁR **EPIC GAMES STORE-RÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 20 100 FORINT, KONZOLON IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

Vannak történetek, amik sohasem változnak, főleg, ha azok egy, a galaxis hónalja alatt lapuló bolygóról származnak. Pandorára senki sem figyelne fel, ha az isten tudja mikor, az eridian nevű faj nem szórja tele a technológiáját (és általában valami gigaszuper szörnyet) rejtő Vaultokkal. Naná, hogy ezek a rejtélyes „pincék" csábítják a kincskeresőket, kalandorokat, rablókat és a galaxis mindenféle söpredékét, legyenek azok gazdagok vagy szegények.

Sokan szenvedtek és haltak meg a Vaultok keresése során, de ebből semmit sem tanulnak azok, akik őket követik, szenvednek és meghalnak. Főleg, ha siker is koronázza szenvedésüket és halálukat. Mert mindaddig, amíg vannak Vaultok, lesznek Vault Hunterek is. És mint minden pandorai mese, ez is azzal kezdődik, hogy van néhány figura, akik úgy döntenek, megkísértik a szerencséjüket, és jelentkeznek egy korábbi Hunter, Lilith felhívására, hogy csatlakozzanak a híres-hírhedt Firehawk vezette Crimson Riderekhez, azután megmentsék a világot... Na, és persze alaposan megszedjék magukat mindazzal, amit aztán a hírhedt Vaultokban találnak.

A NÉGY SZAMURÁJ

Mint korábban, a Vault Hunterek kezdetben ezúttal is négyen vannak. Ott van mindjárt Zane, az Operative, aki a kütyük és a káosz mestere. Felszerelésére – például holografikus alteregóira és halálos drónjaira – támaszkodva, taktikusan kelt zűrzavart az ellenség, jelen esetben a Children of the Vault nevű szekta soraiban, hogy aztán szépen elosonjon vagy cafatokra robbantsa őket... Bár többnyire az utóbbi történik meg, mert Pandorán senki nem áll tovább, ha harcról van szó.

A csipetcsapat legkülönlegesebb tagja Amara, aki a rejtélyes Sirenek sorát bővíti, ereje ennél fogva földöntúli. Hatalmával óriási öklök segítik agyoncsapni az ellent, így főleg közelharcban tud érvényesülni, de azért a fegyverekkel sem bánik rosszul, különösen akkor nem, ha erejét átvezeti kézi ágyúiba.

FL4K egy igazi Beastmaster, a vadászat a szenvedélye. No, nem szarvasra, inkább emberekre szeret lőni, vagy olyan állatokra, amik hajlamosak pusztán kedvtelésből leharapni az ember fejét – mondjuk, skagekre, óriás csótányokra vagy megszédült psychókra. Mint minden valamirevaló vadász, ő is a lopakodás és a lesből támadás mestere. És, ahogy az vadászéknál lenni szokott, egy hűséges kopó sem árt mellé. Na, jó, neki több is jutott, igazán nem válogatós, vész esetén magához füttyenthet egy őrzővédő skaget, egy röpködő rakket, egy bitang spiderantot vagy egy lőfegyverekkel felszerelt jabbert is.

Végezetül ott van Moze, aki bár egy gyenge kislánynak tűnik, de azok, akik így vélik, általában cafatokban végzik, mivel a hölgy nem szende vagy gyámoltalan, és végképp nem gyenge, merthogy egy

Dzséjt elkapott egy ritka pillanatot, amikor a mindig borús és lefelé konyuló szájú kaller végre elmosolyodott. És milyen szép ez a mosoly?!

Hallottátok már a légújabb Scooter-slágert? A „Hypa-Hypa!" után a Critical! Critical! is üt, még a Határvidék szörnyei is ezt üvöltik.

igazi Gunner. A pusztítás a mindene, ő az, aki elindítja a balhét, majd utolsóként hagyja ott, egyedüli túlélőként. Neki is van házi kedvence, egy Iron Bear mech, amivel rakétákat, fejméretű golyókat, lángokat és lézernyalábokat eregethet, sőt ha akad egy társa, az felkapaszkodhat az extra lőállásba.

Természetesen hőseink még kezdők a Vault Hunterség nemes szakmájában, képességeiket épp csak bontogatják, ökleiket, állatkáikat, kütyüiket és lépegetőiket csak rövid ideig használhatják – bár akkor tanú nem marad eleven. Szerencsére útjuk során fejlődhetnek, méghozzá a kezdet kezdetétől fogva három különböző képességfán. Itt oszthatják szét véres verejtékkel, vagy inkább megannyi ólom, robbanótöltet és sugárnyaláb kilövésével megszerzett skill pontjaikat, hogy erősítsék passzív képességeiket, vagy a már felsorolt extra mechanikus és biológiai mütyürjeiket. Az egyetlen korlát, hogy a három fő képességből csak kettő lehet aktív, ám még ezeket is tovább boostolhatják a feloldható akciópontokkal, amik lényegében az aktív képességek.

Ez tehát az új Vault Hunter team. Egymagukban, vagy mint négy jó barát, mind a négyen egyszerre nekivághatnak Pandorának, hogy aztán kövessék a Vault Key maradványokat a csillagok közé. Mert bizony ez a mese túlmutat Pandora sivatagján.

PINCEKERESÉS

A Crimson Riderek ugyanis nem véletlenül toboroztak maguknak különbejáratú Vault Huntereket. Handsome Jack korai halála, na, meg a Pandorát egy ideig feltúró Hyperion nevű vállalat lezúzása után úgy tűnt, a bolygó már sosem lesz a régi. Aztán feltűntek a rejtélyes Calypso ikrek, akik otthont, menedéket és célt adtak Pandora lakóinak a Children of the Vault szerető ölelésében.

A probléma az, hogy ez a szekta, élén a pszichopata, közösségi médiafüggő testvérpárral, nem a normális, csak kocsmai verekedésekben lövöldöző embereket, hanem az egyetlen tüsszentés miatt is bevaduló lakókat hívogatta. Szóval a Children of the Vault nagyjából a legrosszabb dolog, ami Pandorával történhetett, mert egyesítette az őrülteket. A céljuk pedig az, hogy felkutassák a még kifosztatlan Vaultokat, és kizsákmányolják azt a vezetőik javára, akik képesek szinte mindennek az erejét elszívni és hasznosítani gonosz céljaikra. Legyen szó szirénről vagy egy Vault szörnyéről, nekik aztán mindegy, és a bevetéseket követően úgy szívják fel az idegen erőket, mint az ipari ventilátor az elé rúgott psychót.

CSILLAGOK KÖZÖTT

És a galaxis legnagyobb bánatára Vault nem csak Pandorán van. Ezzel kitárul a galaxis, hiszen a Crimson Ridereknek a szektások után kell erednie, ha ebben a versenyben győzni akarnak. Útjuk során eljutnak a csillogó-villogó, hatalmas felhőkarcolókkal beépített Prometheára, ami sajnos az itt székelő Atlas, valamint a szektásokkal lepacsizó Maliwan egy céges adok-kapokja során háborús övezetté avanzsált. De beugranak a paradicsominak nevezett, amúgy mocsaras Eden-6-ra, noha üdülési terveiket a „kölykök" tönkreteszik, és a monostorlátogatás is csúnya vérengzéssé fajul a szent kolostorokkal és még szentebb szentemberekkel teli Athenason.

A Gearbox ott fejleszt, ahol tud, a legendásan kreatív és innovatív csapat még a becsúszást és a mech használatát is beépítette a Borderlands 3 rendszerébe.

A szokásos lövöldözés, lootolás, még több lövöldözés és még több lootolás menetét alaposan feldobja a változatos és a korábbiaknál káprázatosabb, még mindig stílusos látvány, a parázs akció, az autós/lebegős/monociklis száguldozás – ami alatt persze szintén lőni kell, mert akárhol jársz, békére nem találsz –, és az őrültebbnél őrültebb szituációk egyvelege, amivel hőseink a fő- és mellékküldetések rendkívül színes tengerében találkozhatnak. Például Claptrap barátnőjének megépítése, az egykori ellenség, azaz az Atlas megmentése, vagy egy halott takarító életének visszaadása azáltal, hogy agyát csótány testbe helyezik egy már csótánnyá operált barát kérésére. Mindeközben pedig régi és új ismerősökkel hozza össze a kalandozókat a sors, bár leginkább a régieknek örülünk, mert az újak még nem annyira emlékezetesek.

A GURUK MEGMONDJÁK

STEELSAINT AMI NEM ROSSZ, AZT NE JAVÍTSD MEG

Összességében szerintem a Borderlands 3 úgy aránylik a Borderlands 2-höz és a The Pre-Sequelhez, ahogy a Borderlands 2 aránylott az első részhez. Azaz a korábbról jól ismert és bejáratott alapok megmaradtak, a Gearbox pedig „csak" finomhangolta és tovább tökéletesítette a receptet, ami eddig is remekül működött a sorozatnál. A rombolható környezet, a könnyebb mozgás, az új karakterek és persze az új, lábakat növesztő fegyverek mind-mind remekül passzolnak a bejáratott formulához, a végeredmény pedig egy, az eddigi epizódoknál nagyobb, szebb és jobb Borderlands-rész lett. Ennek megfelelően, akinek bejön a korábbi játékok humora, játékmenete és kinézete, az jó eséllyel a Borderlands 3-ban is megtalálja majd a számítását, de ha valami miatt eddig nem nyerte el a tetszésedet a Gearbox looter shootere, akkor nem valószínű, hogy ezzel az epizóddal fogod megkedvelni.

ELFAJULT VILÁG

Na, persze semmilyen történetet nem lehet harmadszorra, pontosabban negyedszerre ugyanúgy elmesélni. Hogy izgalmas maradjon, meg kell bolondítani néhány új elemmel. A csillagközi utazás a leglátványosabb újdonság, bár a legtöbb bolygó inkább csak a körítés színezésére szolgál, az alacsony gravitációjú hold pedig ismerős lehet egy előzmény-utózményből, de van pár apróbb újdonság is. Olyanok, amiket elsőre talán csak a rutinos rókák fedeznek fel.

A Vault Huntereknek immár képesek a kiszögelésekre felkapaszkodni vagy becsúszással az ellenséget az égig rúgni. Apróságok, mégis feldobják a kalandozást, hát még a parázs tűzharcokat, amik jobbak, mint valaha, hála a fegyverek megújulásának, a halálos környezeti elemek (sugárzás, szétlőhető vezetékek) bővülésének és a szétszedhető fedezékeknek.

Ahogyan eddig, úgy a népszerű sorozat legújabb epizódja is többjátékos módban az igazi, szóval ha vannak pajtik, az élmény is nagyobb.

Néhány csúzlinak ugyanis másodlagos tüzelési funkciója van. Fegyverből a galaxisban amúgy rengeteg fordul elő, állítólag milliónyi, bár valószínűleg nem lesz olyan elvetemült, aki ténylegesen megszámolja. A legtöbbet a tapasztalt Vault Hunterek simán hátrahagyják, vagy pénzszűke esetén eladják a mindenhol fellelhető fegyverautomatákban, és ugyanerre a sorsra jutnak a pajzsok, gránátok, meg a többi loot – akár az is, amit ilyen-olyan okból elhagytak, ugyanis az űrhajójukon, a Sanctuary III-on van egy automata, ami visszadobálja az elkótyavetyélt zsákmányt. Apropó, a hajón a Vault Hunter kedve szerint cicomázhatja magát és kabinját, eltárolhatja kedvenc fegyvereit, vagy betérhet Moxxi bárjába szerencsét próbálni, és persze, ha akar, innét repülhet át másik bolygóra. Ha ezt kihagyná, akkor sincs para, az ECHO térképéről helyből átteleportálhat bármilyen felfedezett területre, ami roppant kényelmes.

De hol is jártam? Ja, megvan, fegyverek. Szóval az alternatív tüzelési móddal ellátott gyilokeszközök igazán feldobják az amúgy is változatos és eszement repertoárt: tárazás helyett felrobbanó, járkáló vagy nyomkövető fegyver, csak hogy párat említsek. És ha Hunterünk rálel egy igazán értékes gyöngyszemre (értsd: néhány lövéssel freskót csinál a legtöbb ellenfélből), bizony sokáig ragaszkodni fog hozzá, akár még különféle skinekkel is felcicomázhatja.

BARÁTOKKAL MENŐ A KALAND

Bár az új történet, akárcsak a régiek, egyedül is élvezhető, akkor az igazi, ha néhány barátod is veled van, és mindegyikőtök más-más Vault Hunter szemén át éli meg eme lebilincselő mesét. A történet végigélése, pláne az akció részeké (magyarán az egész) sokkal könnyebb csapatban. Főleg, amikor egy boss kerül a képbe, mert bizony ebben a részben a nagymenő ellenfelek kinyuvasztása többszakaszos mulatság. A főellenfelek különféle pajzsokkal, páncélokkal, trükkökkel jönnek elő újra és újra, mígnem a Vault Hunterek le nem hántják róluk mindezt a megfelelő célszerszámmal, hogy aztán végleg pontot tegyenek elvetemült élettörténetük végére.

Ráadásul a Hunterek kétféle módon is összeállhatnak. A Competitive mód a klasszikus történeten alapul, vagyis mindenki azon a szinten esik be a káoszba, amin éppen van, és boldoguljon a nála alacsonyabb vagy magasabb szintű ellenfelekkel és loottal, ahogy tud. A Cooperative mód pedig garantálja, hogy minden Vault Hunter a saját szintjén lévő ellenségekkel akassza össze a bajszát (ha van bajsza… ha nincs, akkor keressen valami más akasztani valót), és ennek megfelelően kapja meg a lootot. Mindez elvileg elejét veszi annak, hogy a mit sem sejtő Hunter nindzsa lootolóba fusson, vagy folyamatosan azzal foglalkozzon, hogy életben tartsa a partnerét, mert azt a legkisebb psycho is darabokra szedi pusztán azzal, hogy rákiált.

VÉGE A VÉGTELEN TÖRTÉNETNEK

Kilépve a rendhagyó mesélős szövegelésből zárásul annyit írhatok, hogy sokat lehetne még csacsogni a Borderlands 3-ról, de szerintem az a legjobb, ha kipróbálod. A sok apró játékmenetbeli újítás és az első rész óta használt formula szinte tökélyre csiszolása miatt annak ellenére ez a sorozat legjobb darabja, hogy a többjátékos mód még eléggé bugos, vannak teljesítménybeli hibák – főleg, amikor megnyitjuk a karaktermenüt –, és igazán látványos újítás a csillagközi utazáson kívül nincsen. Ha tetszettek a korábbi részek, ez is fog, mert jobb, mint bármelyik korábbi Borderlands.

ÉRTÉKELÉS

DZSEJT

A Borderlands 3 alaposan lecsiszolta az első rész formuláját, és bár nincs látványos változás a második epizódhoz képest, a finomhangolás és a nyitottabb világ a sorozat legjobb részévé teszi.

TALÁLÁS:	85%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

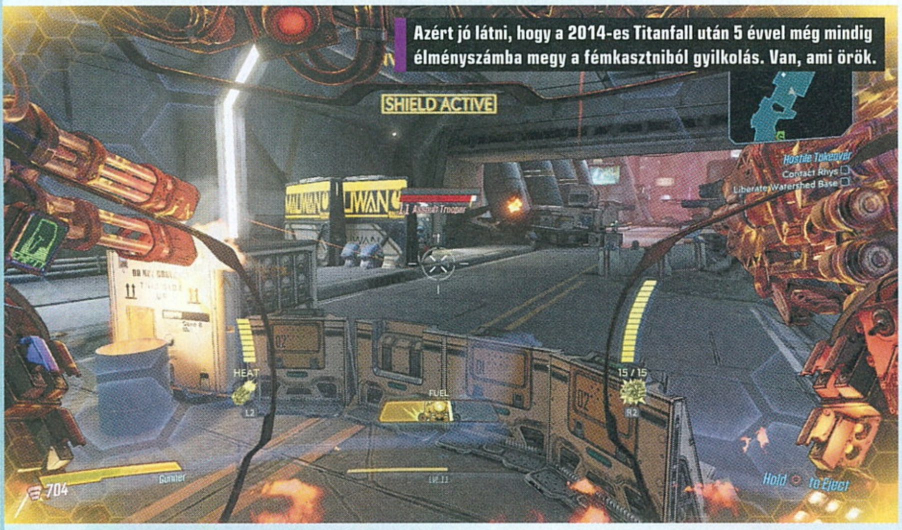
PRO

A játékmenetbeli apró változtatások, a remek humor, a hatalmas pályák, a változatos világok és az őrültebbnél őrültebb fegyverek a legjobb dolgok, amiket a Borderlands 3 javára írhatok.

KONTRA

A kisebb bugok jelenléte és teljesítményesés a legbosszantóbb, és felróható, hogy nincs látványos játékmenetbeli változás a Borderlands 2-höz képest.

88%



Azért jó látni, hogy a 2014-es Titanfall után 5 évvel még mindig élményszámba megy a fémkasztniból gyilkolás. Van, ami örök.

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: WWW.GALAKTIKABOLT.HU

[ÍRTA WILSON] A Hunt: Showdown a műfajok határait elmosva követel magának helyet a multiplayer játékok végtelenül hatalmas arénájában. Formabontó ötletekkel és újításokkal állt elő a Crytek, hogy egy olyan parádésan festő shootert kínáljanak, amihez foghatót sehol sem találni.

ADATOK

KIADÓ **CRYTEK** – FEJLESZTŐ **CRYTEK** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.08.27.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 13 400 FORINT.**

Az utolsó esély – ezt mondani egy olyan stúdió esetében, mint a Crytek, meglehetősen furcsának tűnhet, kivéve akkor, ha valaki végigkísérte a korábbi játékfejlesztő-sztár életútjának legutóbbi éveit. A múltban valóságos birodalommal rendelkező, itthon is szatellit-stúdiót futtató, idén szeptemberben 20. születésnapját ünneplő német cég egykoron a csúcson volt, és ezt számokkal is tudta bizonyítani. A nevükkel egybeforrt Crysis-sorozatból szó szerint milliókat adtak el, az általuk jegyzett Far Cry-ból mára a Ubisoft egy masszív franchise-t épített fel (igaz, a közreműködésük nélkül), de valahol a Crysis 3 környékén olyan útra tévedtek, amit aztán impozánsnak tűnő, de rendre elhasaló játékok kísértek. A brutálisan látványos, de az eredeti ötlettől gyökeresen eltérő irányba küldött Ryse: Son of Rome, a free-to-play piacon a lábát igazán megvetni képtelen Warface, és a kisebb VR-projektek árnyékában nem is meglepő, hogy a Crytek jövőjére már nem a fényes siker, hanem a teljes pusztulás árnyéka vetült. És amikor sorra elkezdték bezárni a divízióikat (és az engine-értékesítés piacán végérvényesen átvette az uralmat az Epic), akkor már egyértelmű volt, hogy itt bizony valami csoda kell. És a Hunt: Showdown túlzás nélkül az lett – csak az nem biztos, hogy ez elég lesz a túléléshez.

MÚLT ÉS JELEN

A Crytek pedigréjét nézve ez már csak azért is meglepő, mert ha szigorúan csak azt vesszük alapul, hogy mi az, ami igazán sikert hozott nekik, láthatjuk, hogy az arcade shooter kategória – a Hunt: Showdown viszont ettől a lehető legmesszebb áll. Bár műfaját tekintve ez is egy lövöldözős játék, de ezúttal nem egy már-már mindenható szuperkatonát alakítunk, hanem egy egyszerű vadászt. Bár ha valaki földöntúli lényeket üldöz, arra nem feltétlenül az egyszerű a legjobb jelző. Ebben a világban ugyanis az emberek mellett élőholtak, pokolfajzatok és borzalmasan erős kreatúrák is élnek, átszivárogva egy cseppet sem barátságos univerzumból, megfertőzve mindent és mindenkit, akihez csak hozzáérnek, rövid idő alatt uralmuk alá vonva Louisiana mocsaras vidékét az 1800-as évek legvégén.

Gyanús. Miért vannak tele ezek loottal, ha egyszer valaki már kinyitotta őket? Várjunk csak, mi volt ez a hang a hátam mö...

Ennek ellenére nem a világot kell megmentenünk, hanem a kreatúrákat küldjük vissza oda, ahonnan jöttek. A Hunt: Showdown mindezt egy ultra komplex multiplayer shooterként tálalja, ahol a PvP és a PvE elemeket sikerült egybegyúrni egy szinte semmihez sem hasonlítható játékmenet létrehozásával. A meccsek során alig egy tucat emberi játékos (szólóban, duóban vagy trióban) spawnol az 1x1 km-es térkép egy véletlenszerűen választott pontján, hogy legyőzzenek egy vagy két bosst (ez a küldetéstől függ), megpróbálva élve eliszkolni a sikeres vadászat után járó trófeával.

A főboss minden alkalommal egy másik helyszínen vár: megtalálni csak a térképen véletlenszerűen elrejtett nyomok megszerzésével lehet (ebből hármat kell összegyűjteni), és ennek végeztével derül ki, hogy pontosan hol is rejtőzik a legdurvább veszedelem.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FEL-SZERELÉS

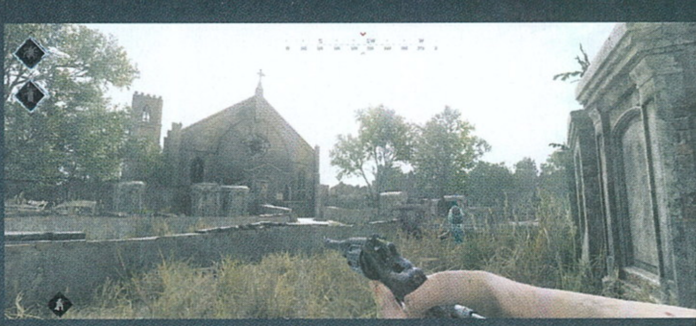
Ha jót akarsz magadnak, mindig úgy állítod össze a vadászod, hogy egy távolsági- és egy közelharci fegyver legyen nálad. Az, hogy a shotgunt, a pisztolyt vagy a karabélyt szereted-e jobban, már egyéni preferencia kérdése, de ha nem vagy felkészülve minden helyzetre, a saját hibádból kerülhetsz szinte megoldhatatlan szituációba. Ne feledkezz el az életerő csomagról és a késről sem: ezek szó szerint életet menthetnek.

NYITOTT SZEMMEL

Légy valóságos nyomozó, és tarts szemmel mindent, amikor egy új helyszínre érsz: ha nyitva találod az ajtókat vagy a kapukat, ha már használt lőszeresládát látsz, vagy a csirke- és kutyaólok teli vannak halott állatokkal, biztos lehetsz benne, hogy már járt ott valaki, vagy lehet, hogy épp lesben vár arra, hogy lecsaphasson rád. Minden ilyen apróság segít abban, hogy ne soha érjen váratlanul egy támadás.

GYÓGYÍTÁS

A Hunt: Showdown során több módon is elveszítheted akár véglegesen is egy-egy darabot az életerő csíkjaidból. Ha vérzel vagy kigyulladsz, próbáld meg azonnal kezelni a sebesülést; mielőtt elhasználnád a saját életerő csomagod, először nézz körbe, nincs-e a közelben egy; ha a bossharc során gatyásodsz le, próbáld megölni a bosst, az ugyanis az elhalálozáskor szinte mindent visszatölt. Milyen kedves tőle!



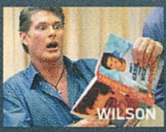
Természetesen ugyanezen feladat vár az összes többi játékosra is, így nem nehéz kitalálni, hogy a Hunt: Showdown egy brutálisan kiélezett hajsza az idő és a riválisok ellen, melybe bekavarnak az olyan ellenséges rémségek, mint az élőholtak, a páncélozott csúfságok, a több méter magas hústornyok, a mérgező méhrajt kilövellő rondaságok és számos egyéb kreatúra. Az igazi veszélyt azonban nem ők hordozzák, hanem a figyelem: a játékmenet egy tetemes hányadát ugyanis az adja ki, hogy miként próbálunk a lehető legkevesebb zajjal eljutni célunk felé, miközben figyelünk minden egyes rezzenésre és neszre.

AZ ÉJSZAKA KIRÁLYAI

Elég ugyanis egyetlen lövés, robbanás, felzavart madárraj vagy váratlan tűzpárbaj ahhoz, hogy a térképen mindenki pontosan tudja, hogy körülbelül melyik irányban zajlik valami olyan csetepaté, amiből valaki egészen biztosan rosszul fog kikerülni. Ennek pedig két oka van – egyrészt az, hogy a Hunt: Showdown hangkeverése az egyik legjobb, ami valaha videojátékban volt. Nem csak, mert minden egyes fegyvernek teljesen egyedi, karakteres hangja van (így szó szerint ebből meg lehet állapítani, hogy a lövéshangok milyen típusú eszköztől származnak), amit aszerint torzít a játék, hogy a hallgató milyen távolra, milyen szögben és milyen környezetben van. Másrészt, mert a Hunt: Showdown elképesztően könyörtelenül bánik az életel – ha a behozott fejvadász elesik, és nincs, aki felkeltse, akkor örökre és végérvényesen meghal, és viszi magával a felszerelését is.

Ez a kockázat/nyereség alapú modell pedig fantasztikusan aládolgozik annak a hardcore lövöldözésnek, amely a lassú, komótos, célzóka nélküli egylövetű vagy ismétlőfegyverek köré épült, és ahol a fegyver típusától, na meg a találat helyétől függően akár egyetlen golyó is elég ahhoz, hogy valaki padlót fogjon. Meghalni viszont számtalan egyéb módon lehet: könnyedén meg tud ölni a boss, egy különlegesebb mob vagy

ÉRTÉKELÉS



A Hunt: Showdown az 2019-nek, ami 2017-nek a PUBG volt: egy meghatározó mérföldkő az online shooterek világában. Egy innovatív, húsba markolóan hangulatos shooter, amely pazar módon mossa egybe a PvP és a PvE határait egy minden ízében egyedi világban.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Zseniálisan keveri a PvP-PvE játékmenet, fantasztikus a világa, és itt található meg minden idők legjobb hangkeverése is.

KONTRA

Könnyű frusztrációloopba kerülni, kevés a két térkép és a három boss, és a globális fejlődési rendszerbe is kellene nagyobb mélység.

86%

akár az idő is, amikor ugyanis az összes vérdíjat sikerül valaki(k)nek kimenekíteni, pár percen belül muszáj kijutni, ellenkező esetben a hátramaradt vadászokat automatikusan halottnak minősítik.

Ész nélkül rohanni, tűzpárbajokat kezdeményezni vagy akár a fő feladatot, a bossokat azonnal levadászni viszont egyáltalán nem a legjobb vagy épp a legátgondoltabb taktika – a várakozás nem csak erény, de a Hunt: Showdown során a legtöbbször használt eszköz is. A kulcsfontosságú helyszínek, a bosszterület és a kijáratok figyelése és sakkban tartása épp annyira járható út és nyerő taktika, mint vakmerőt játszani és bízni a fegyverekben. A permanens halál viszont gondoskodik arról, hogy az ember kétszer is meggondolja, mielőtt elsüt egy fegyvert, vagy feleslegesen megöl egy olyan mobot, akit gond nélkül ki tudna kerülni.

HÚSDARÁLÓ

Az irányított vadászhoz való ragaszkodás már csak azért is fontos, mert minden egyes küldetés után – legyen az hagyományos értelemben véve sikeresnek mondható vagy szimplán csak olyan, ahol az ember élve kijut – a megölt lények és vadászok, valamint a teljesített feladatok függvényében adott mennyiségű tapasztalati pont és pénz jár, ami a vadászok szintjét, illetve azok potenciális eszköztárát növeli. A szintlépéssel szerzett pontok olyan traitekre válthatók be, melyek ellensúlyozzák az általános nehézségeket: például több staminát vagy gyorsabb életerő-visszatöltést adnak, esetleg ellenállóbbá tesznek bizonyos típusú támadásokkal szemben. A pénz ezzel szemben a boltban költhető el: ebből lehet elsődleges és másodlagos fegyvert szerezni, eszközöket (mint az életerő csomag vagy a kés), illetve egyszer használatos kiegészítőket (méreg ellenszer, csapdák) vásárolni. A loadout teljes egészében kötetlen, pénzzel tényleg teljesen át lehet szabni az irányított vadászt.

Sajnos a rendelkezésre álló fegyverarzenál egyáltalán nem nevezhető kielégítőnek: pisztolyból, puskából, karabélyból is akad, de egyikből sem annyira durva mennyiségű. Viszont legalább komolyan meg kell dolgozni értük, a repertoár legkomolyabb darabjai csak nagyon magas profilszinttel, vagyis rengeteg tapasztalattal nyithatók meg. Szintet ugyanis nemcsak a vadász, de a saját profilunk is lép, amit 100-as szintet követően presztízselésre lehet váltani, így ösztönözve arra, hogy újra és újra megpróbáljuk a vadászatot.

> Ritka az, amikor egy játék kifejezetten a hangok kidolgozása miatt marad emlékezetes, de a Hunt: Showdown egy ilyen cím.

Ami azért elég könnyen frusztrálóvá tud válni, elvégre a tűzharcok jó esetben csak pár másodpercig tartanak, rosszabb esetben pedig már azelőtt véget érnek, hogy az ember egyáltalán tudná, ki és honnan lőtte le. De a vadászat már csak ilyen: az emberből könnyen üldözötté válhat, főleg, ha nemcsak túlvilági lények, de náluk sokkal veszedelmesebb dolgok is a vérüket kívánják – olyan hús-vér emberek, mint a vadászok maguk.

SZÁMOLD A HOLTAKAT!

Mivel a meccsek során a játékosok száma mindig kötött, és nincs kijelző, amely mutatná, hogy hányan vannak még életben, mindig tartsd észben, hogy hány hullába futottál már bele, hány ellenfelet öltél meg a tűzharcok során, illetve hány elhalálozási hangot hallasz akkor, ha biztos távolból vársz ki egy tűzpárbajt. Ebből könnyen ki tudod találni, hogy körülbelül mennyien lehetnek még életben.

LOOT ÉS TŰZ

A leölt ellenfelek kilootolhatók: a testekből elsősorban pénz szerezhető, de fel lehet venni a fegyverüket is. Egyrészt így olyan eszközhöz juthatsz, melyet amúgy lehet, hogy még nem érnél el (mondjuk a profilszinted miatt), másrészt akár lőszert is szerezhetsz, ha olyan kaliberű fegyvert veszel fel, ami nálad volt. Ha viszont elégetted a testet (vagy más tette meg), utána már nincs lehetőség lootolni!

ÉGETÉS

Nem éppen kedves, de meglehetősen fontos eleme a Hunt játékmenetének a rivális vadászok elégetése. Ennek elsősorban duóban és trióban van jelentősége, az ugyanis, aki teljesen elég, semmilyen körülmények között nem támasztható fel, és így nemcsak a meccsből esik ki, de az a vadász örökre el is pusztul, minden egyes felszerelésével együtt. Ne égess azonban rögtön, használd csaliként az így járt ellenfelet!

MOBVADÁSZAT

A féltucat különféle nagyobb mobot eltérő típusú taktikákkal és támadással lehet a leghatékonyabban legyőzni. A lehető leggyorsabban tanuld meg, hogy hogy kell elintézni a kutyákat, a Hive-okat, az Immolatorokat, a Meatheadeket, a Gruntokat, máskülönben nemcsak a lőszert pazarolod, de feleslegesen hívod fel magadra a figyelmet, rosszabb esetben pedig még akár bele is halhatsz ezekbe a csatákba.

MOZIKOSÁR AZ ÚJ KOSÁR

NBA 2K20

ADATOK

KIADÓ **2K SPORTS** – FEJLESZTŐ **VISUAL CONCEPTS** – MŰFAJ **SPORT** – MEGJELENÉS **2019.09.05.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 700 FORINT.**

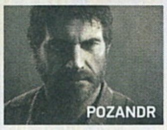
[ÍRTA **POZANDR**] **A Visual Concepts stúdió és az NBA 2K-sorozat évek óta a játékosok kritikáinak kereszttüzében áll, miközben az újságírók az idei részt dicsérik, a Metacriticen pedig két héttel a premier után 80 pont körüli értéken állt meg a játék. Vajon mi okozza az ellentétet, és a mi a feloldás lehetséges eszköze?**

A kérdés persze költői, amire mindenki tudja a választ. A mikrotranzakciók erőltetése egy ideje már az NBA 2K-játékok rákfenéjének számít, amire a 2K még rátett egy tripla lapáttal, amikor egy héttel a premier előtt prezentálta a loot boxokat és a kaszinómódot bemutató trailert. A felháborodás teljesen jogosan utolérte a kiadót, a játékosok pedig már a premier napján durván lepontozták a játékot. De a gyűlölet valóban jogos vagy pedig ismételten csak a pénzhajhászásnak szól?

KIRÚGVA AZ EGYETEMRŐL

Nagyon nehéz egy évente megjelenő sorozatba mindig új ötletet belevinni, de a 2K18-ban bevezetett „Szomszédság" igazán egyedi színt vitt a játékba. Az NBA 2K fél-MMO-vá való alakítása remekül működött, így nem csoda, hogy újra visszatért, egy teljesen új történettel. Tavaly azt írtuk, hogy az első NBA meccsre nagyon sokat kell várni, és ez most sincs másként. A karriermód főszereplője Che, aki barátjával kosarazik az egyetemen. A barát az egyik meccsen lesérül, olyannyira, hogy elveszik az ösztöndíját. Che kiáll mellette, mire őt is elküldik. Innen kezdődik a karriermód, melyre már inkább a mozi a jellemző, mint a játék.

ÉRTÉKELÉS



POZANDR

Még mindig a legjobb kosaras játék az NBA 2K, de most már nem mehetünk el szó nélkül a mikrotranzakció és a kaszinó mellett.

TÁLALÁS:	**95%**
TARTALOM:	**87%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**70%**

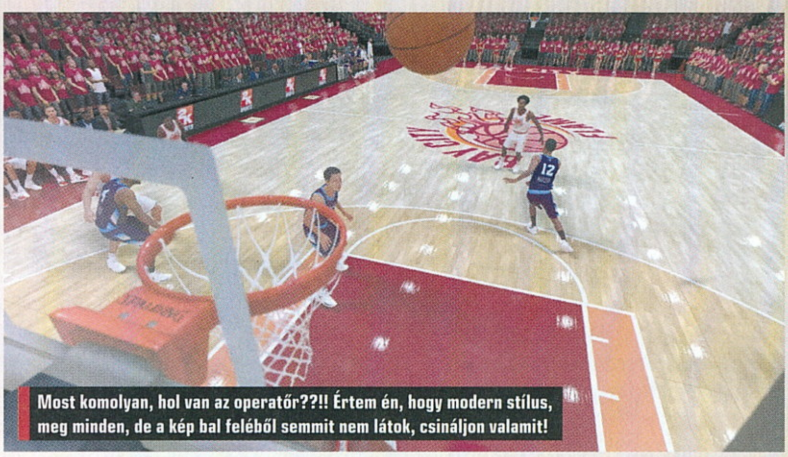
PRO

Fantasztikus a tálalás, a meccsek hangulata nagyon rendben van.

KONTRA

A MyCareer módban nagyon sok a cinamatic rész és a program rengeteget tölt.

70%



Most komolyan, hol van az operatőr??!! Értem én, hogy modern stílus, meg minden, de a kép bal feléből semmit nem látok, csináljon valamit!

Telnek a percek, és még mindig csak az átvezetőket nézzük, amiket rövid közjátékok szakítanak meg. Ilyen az NBA Combine, melyben fekvenyomást kell végezni, szaladgálni egyik pontból a másikba, vagy éppen kosárra dobni. Órák telnek el, mire Che túljut a drafton, de még akkor is ki kell érdemelnünk, hogy ne csak csereként kerüljünk a pályára. A VC fejlesztői tehát idén elsősorban a realisztikusságra gyúrtak, de mégis, egy kosárlabda játékban a program tálalása elsőrangú, a fejlesztők rengeteget javítottak a bevilágításon, az animációkon, a történet fontosabb karaktereit híres színészek (pl. Idris Elba) alakítják, szóval az általános élménybe nem lehet belekötni. Abba viszont igen, hogy nagyjából ismét pay-to-win lett a program, a fejlődéshez rengeteg pénzt kell költeni, mert egyébként marad a grind, ami hosszú órákra garantálja a játékot a megfelelő pénzmag összeszedéséhez. A többi dolog maradt

A Visual Concepts játéka még mindig nagyszerű, azonban az extra pénzszerzési módszer és a túltolt cinematic bicskanyitogató.

cinematic ilyen mértékű túltolása megkérdőjelezhető, a tavalyi epizód ebből a szempontból jobban sikerült. Amiben viszont idén sem tudott hibázni a fejlesztő, az maga a kosárélmény. Tanulással és gyakorlással gyönyörű mozdulatokat lehet kivitelezni, a meccsek valami elképesztően dinamikusak és látványosak, nagy kár azonban, hogy az ellenfél képes ugyanilyen látványosan csalni. Bármit tehetünk, bárhogyan védekezhetünk, ránk jár a rúd. A MyCareer mód lényege ezúttal is az, hogy a legjobb játékossá váljunk, ráadásul a karakter-generálásban a lehetőségek szinte végtelenek.

A MyCareer mellett a szokásos lehetőségeket lehet megtalálni a hihetetlenül szép menüben: van 2KTV, MyLeague és MyTeam, valamint Play Now – itt fedezhetjük fel az NBA 2K20 egyik legnagyobb újdonságát, a WNBA csapatok jelenlétét. A lányokból álló együttesek is szakasztott másai valódi alteregóiknak, akárcsak a férfiak. Az egész ugyanúgy, mint ahogy tavaly tapasztaltuk: az NBA 2K20 értékeli a teljesítményünket, és ennek alapján lövi be a fizetésünket, amivel azonban, szigorúan önmagában nézve, nem sokra lehet menni.

A VÁLTOZÁS SZÜKSÉGESSÉGE

Tavalyi tesztünket ott fejeztük be, hogy a mikrotranzakció nem csökkent olyan mértékben, mint kellett volna, ezért nem adhatunk több pontot rá, mint egy évvel korábban. Nos, ez nem történt meg ebben az évben sem. A játék még mindig remek, kosárélmény szempontjából nincs párja a piacon (hallod, EA? – Ideje lenne feltámasztani az NBA Live-ot!), így a 2K „egyeduralmával" visszaélve annyi pénzt húzhat le a rajongóktól, amennyit csak akar. Mára a VC és a 2K kimaxolta az NBA 2K-ban rejlő lehetőségeket, de a kiadónak el kellene gondolkodnia a népítéleten, mert nem biztos, hogy ez a fajta pénzéhség hosszabb távon sikeres lehet.

A JÁTÉK HIT

eFootball PES2020

ADATOK

KIADÓ **KONAMI** – FEJLESZTŐ **PES PRODUCTIONS** – MŰFAJ **SPORT** – MEGJELENÉS **2019.09.10.**
ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 700 FORINT.**

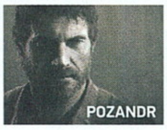
[ÍRTA **POZANDR**] A Konami által kiadott Pro Evolution Soccer-széria fejlesztője hosszú évek óta csak a játékmenetet tökéletesítette, de egyéb területeken sokban elmaradt a nagy rivális, a FIFA mögött. Júliusban aztán kiderült, hogy a sorozat nevet vált, amivel a kiadó a megújulást tűzte ki célul. A nagy kérdés az, hogy a névváltással együtt járt-e a valódi megújulás?

Erre a kérdésre egyelőre nem lehet kategorikusan igent vagy nemet mondani, várni kell egy-két évet, hogy egyértelmű legyen, viszont az látszik, hogy valami végre elkezdődött. A Pro Evolution Soccer hosszú évek után tört ki a középszer mocsarából, és a 2016-os epizód a korábbi romok helyén lerakott egy remek új alapot, ami több éven keresztül az is maradt. Erre kerül-tek most újabb szintek, amelyek előre-vetítik egy nagyszerű futball(stadion) képét, melyben egyszer talán a jelenlegi-nél is kiválóbb élmény lesz focizni.

NÉZZ A FELSZÍN MÖGÉ!

Ez persze csak azután derül ki, hogy elindítottuk a játékot. A menürendszer ugyanis megváltozott, de nem előnyére. A korábbi évek letisztult, világos, de nem túl szép menüjét a fejlesztők lecserélték egy még rosszabbra. Statikus, egy-két színből álló hátterek, lefelé megnyíló lehetőségek, jobb oldalon pedig focisták képei – ocsmány, na. Az azonban nem, amit a játék nyújt. Az eFootball PES 2020 ugyanis nemcsak a játékmenetre erősített rá, de a külcsínre is, na, meg az esportra, erre utal a játék megváltozott címe. A pályára lépve elkezdődik a varázslat: már a meccset felvezető képsorok is remek hangulatot teremtenek, nem beszélve magáról a játékról. A labda fizikája egészen elképesztő lett, csakúgy, mint a játékosok viselkedése. Nem túlzás azt állítani, hogy minden megmérettetés olyan, mintha egy valódi televíziós közvetítést néznénk. A játékosok futnak, lökdösődnek, megszerzik és elvesztik a labdát, és élethűen küzdenek, csakúgy, mint mi, akik az egész versengést irányítjuk.

ÉRTÉKELÉS


POZANDR

A fociélmény szimulációja már közelít a tökéletességhez, de apróságok sajnos továbbra is belerondítanak az összképbe.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

PRO
A játék, a hangulat, a küzdelem fontossága.

KONTRA
Ocsmány, nem túl funkcionális menürendszer, egyes játékmódokat nehezen lehet irányítani.

88%

Nagyon meg kell küzdeni egy-egy gólért, miközben a játék sebessége ismét lassult, de ez nem baj, mert a dinamikája ugyanolyan kiváló, mint az előző években. A mechanika hihetetlenül folyékony, az olyan apró animációk nagyon feldobják az egész programot, mint a szögletnél a kapu előtt a társuknak integető játékosok. A fentiekből az is következik, hogy bizonyos szinten újra kell tanulni az irányítást, ahogy azt is, hogy figyelni kell a játékra. A bírók ugyanis elég hektikusan viselkednek, és még apróságokért is képesek lapot adni. Ez azonban nem egyoldalú, hiszen az ellenfél is képes durvulni. A stratégiázásnak, a pontos labdajátéknak a szerepe a meccsek megnyerésében még nagyobb lett, mint eddig: a szimuláció lassan megközelíti a tökéletest.

TÖKÉLETESSÉGRE TÖREKEDVE, DE MÉG NEM ELÉRVE

A tökéletesség abban is megnyilvánul, hogy a PES 2020 egyszerűen remekül néz ki, a Juventus és a többi megszerzett csapat sztárjai megszólalásig hasonlítanak önmagukra. A licencek kérdése azonban továbbra is probléma, amit PS4-en és PC-n orvosolni lehet, Xboxon nem. A játékmódok között a szokásosakat kapjuk (MyClub, Be a Legend, Kick Off), a MasterLeague-ben valódi edzőkkel (Lothar Mattheus, Diego Maradona stb.) vezethetjük győzelemre a csapatunkat, melyet egy jópofa dialógusrendszer is feldob. Ennek a játékmódnak az irányítása azonban esetenként nehézkes. Szerencsére a mikrotranzakció nem számottevő, nem szükséges pénzt költeni a fejlődéshez.

Az eFootball PES 2020 jó néhány év után előnyére változott: a taktikusabb játékmenet, a finomhangolások azt mutatják, hogy a Konami szeretné megszorongatni a FIFA-t. Ha a nemrégiben lerakott alapokra helyezett új szinteket tovább sikerül bővíteni, akkor van esély arra, hogy átvegye a bajnoki érmet, mert most már nagyon közel áll hozzá, erre pedig bizonyítékul szolgálnak a sajtó és a játékosok által adott magas pontszámok. Ennél többet pedig egy játék/fejlesztő/kiadó nem is kívánhat.

Alakul a PES, alakul. Immáron a fizika és az animációk terén sincsenek gondok, már csak a borzalmas menükkel kéne kezdeni valamit.

UTCAI FOCI? CINEGÉM!

FIFA 20

[ÍRTA GEBBBE] **A nyár folyamán érezhető volt, hogy az előzetes információk alapján a FIFA 20 mindent egy helyre fog összpontosítani. Ez nem más, mint a Volta névre elkeresztelt játékmód, ahol utcai focival, egy kis futsallal, valamint hangulatos grundokkal találkozhatunk. Rögtön kiderül, hogy megérte-e.**

ADATOK

KIADÓ **EA SPORTS** – FEJLESZTŐ **EA VANCOUVER, EA ROMANIA** – MŰFAJ **SPORT** – MEGJELENÉS **2019.09.27.** – ÁR **ORIGINEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 20 100 FORINT.**

„Haver, ez a Tango dolog óriási ötlet volt! Az én csajom is simán elhitte, hogy valami táncversenyre jövünk. Na, induljon a meccs!"

Most a szokottnál kevesebb helyem van arra, hogy a sportjátékok felvezetését a való életből szemlézett körképemmel kezdjem meg, de két dolognak mindenképpen ide kell férnie. Elsőként hatalmas gratulációnkat küldjük Zsóri Dánielnek, aki a 2019-es FIFA Puskás-díj büszke birtokosa lett. Csodálatos ollózásával Lionel Messit is maga mögé kényszerítette. Másodsorban pedig a Dani gólját elszenvedő Ferencváros Európa-liga csoportkörbe való bejutása, majd az első meccsén az Espanyol ellen elért bravúros döntetlen előtt tisztelgünk. Marad tehát izgalom a magyar focit érintően őszre is, és még a válogatottunk EB-selejtezős helyezése is bizakodásra adhat okot.

Sajnos a FIFA 20-ra úgy kell rátérnünk, hogy a Fradit hiába is keressük benne, mert az EL egyszerűen továbbra sem létezik karrieren kívüli játékmódként, ellenben a Bajnokok Ligájával. A két legértékesebb licenc ilyen módon való elherdálása már második éve zajlik, pedig az ellenlábas PES mindkettőt játszhatóvá tette annak idején, amikor még náluk voltak a jogok. Ha már itt tartunk, akkor a háttérben zajló jogi csata eldurvulását az mutatja a legjobban, hogy az olasz Juventus csapata egyszerűen Piemonte Calcióként szerepel. Aki nem tudná, hogy ez miért nagy érvágás (amellett, hogy az egyik leghíresebb itáliai alakulat), akkor elég, ha csak annyit tud, hogy a világ egyik legjobbjának, Cristiano Ronaldónak csapatáról van szó. Nagyon illúziórombolό, és az ember nem is szívesen látja képernyőn az adott csapatot, mivel kicsit átvágva érzi magát. 2020-ban esedékes az Európa-bajnokság is, ami szintén a Konami markába kerül, tehát jövő nyáron ne várjunk a legutóbbi VB-hez hasonló FIFA-frissítést.

AMIKOR A FAL ADJA A GÓLPASSZT

Aki már játszott az aktuális epizóddal, az biztosra veszem, hogy azonnal a Volta Football menüjébe lépett be először. Ha nem így tettetek, vagy még nem került rá sor, akkor mindenképpen érdemes. Sajnos az látszik, hogy a FIFA 20 gyakorlatilag minden tekintetben az előző verzióra épül, a menüpontok csak egy egyszerű átfestésen estek át, így nem volt nehéz belebotlani az új zászlóshajóba. Belekerülünk az utcai foci lenyűgöző világába, teljesen a FIFA Street hangulatát megidézve, megspékelve egy kis sztorival is. Játszóterünk jó pár kontinensre kiterjed, jellemzően híres fővárosok szolgálnak a meccsek helyszínéül. Mindenhol más-más méretű pályák vannak, és ez határozza meg az adott esemény szabályait, valamint a pályára lépő játékosok számát is. Sorrendben 3, 4 és 5 fős gárdák esnek egymásnak, van ahol a falaknak hála kitűnő passzokat adhatunk társainknak, de nagyobb termek esetében a futsal szabályai lépnek életbe.

Utóbbira jellemző, hogy kispályás foci révén, a labda gyakorlatilag elhagyhatja a pályát az oldal- és alapvonalakon át. A mérkőzéseket a gyors, rövidpasszos játék jellemzi, passzolási céllal ritkán fogjuk megemelni a játékszert, inkább csak egy-egy ördöngös csel miatt kerülhet fölénk. Az élményt pedig saját karakterünk teszi személyessé, akit számtalan módon alakíthatunk, öltöztethetünk és edzésekkel szinten is tarthatunk. Szokatlan módon szinkronhangot is kapunk hozzá, pedig sok játékban a saját karaktereink meg sem mukkannak.

SZOMSZÉDAINK SIKERE

Tmax barátommal, akivel a többjátékos módokat próbáltuk ki, nem találtunk semmilyen lehetőséget annak, hogy a Voltát barátságos mérkőzések keretében űzhessük, ami egy nagyon nagy ziccer kihagyása az EA-től. Teljességgel érthetetlen, de akár még ebben a játékban lehet esély a bővülésre. Ellenben játszhatunk a jól ismert divízióléptetős rendszerben, random játékosok ellen. A többi játékmódról is illik szót ejteni, így a karrier sem maradhat ki a szórásból. Nagy meglepetésre nem kell sajnos számítani, szinte minden a régi. Menedzserként kicsit több alkalmunk és helyünk adódik játékosainkkal és a sajtóval tárgyalni, de játékosként minden maradt a régiben. Gebbbe azonban idén a román ligába szerződött, a Sepsi-szentgyörgy csapatához. Igen, jól olvastátok. Szomszédaink pontvadászata hivatalosan szerepel a FIFA 20-ban, így a Sepsi mezén például rengeteg magyar nyelvű szponzor is megtalálható. A tempó persze hagy némi kívánnivalót maga után, de ennyi erővel a mi bajnokságunk is igazán beleférhetne a kínálatba. A remény persze új szárnyakra kaphat, hátha ezután több figyelemben részesül a régiónk.

A licencek terén sajnos van egy-két igen komoly hiányossága a FIFA 20-nak: a legkomolyabb a Juventus, amely idén csupán „álnéven" szerepel.

HANYAG ELEGANCIA

Sajnos a szokásostól eltérően, a FIFA 20 elég sok programhibát tartalmazott a megjelenést követően, melyeket nagyon remélem, hogy kijavítanak majd. A tavalyról ismert DirectX-összeomlás, az online szerverek akadozása vagy lecsatlakozása már nem is meglepő, de más azonban igen. Konkrétan a mérkőzések betöltése alatt játszható minijátékok alatt rendre olyan kameraszöget sikerült betölteni a rendszernek, amiből egyáltalán semmit nem lehetett látni. A kis indikátor mutatta ugyan, hogy

Gebbbe megpróbálta bemesélni nekünk, hogy félpályás szólógólt lőtt ebből a labdaszerzésből. Nyugi, mi sem hittük el neki!

játékosunk merre lehet, de amikor próbáltam őt a képernyő látható részére benavigálni, akkor arra semmi esélyem nem volt, mivel elhagytam a gyakorlatra szánt kijelölt területet.

Nem egy példa volt arra is, hogy a sérült vagy amúgy lassú játékosok olyan lendületre kapnak, hogy Usain Bolt is megirigyelte volna a 100 m-es tempójukat. Úgy gondolom, hogy ez teljességgel megengedhetetlen egy olyan nagy múlttal rendelkező sorozatnál, mint a FIFA. Egy lehetséges generációváltás közeledtével már nem feccölnek annyi energiát minden epizódba, de az amúgy eltalált Volta hangulatát árnyékolják azzal, ha nem figyelnek oda a fentiekre. A régi hibák megmaradtak, de újak is érkeztek. Azt már inkább nem is említem, hogy a tallérokért vásárolható tartalmak közül hiányoznak az általam nagyon kedvelt klasszikus mezek, de a szabadrúgást sem sikerült túlságosan megkönnyíteni, inkább nehezebb lett.

VÉLEMÉNYES

Mit tudok javasolni? Elsősorban mindenképpen próbáljatok rá egy Origin Access-előfizetésre, mert akkor jelképes összegért játszhattok egy hónapig a játékkal, vagy ameddig akartok, de lehet, megúsztok egy nagyobb anyagi kiadást vele. A Volta (voltaképpen) elviszi a hátán az idei bulit, de ez a Switch-tulajokat nem fogja igazán lázba hozni, mivel nekik ez sem adatik meg a hardveres korlátok miatt.

ÉRTÉKELÉS

A FIFA 20 hozza a kötelezőt, de az egyébként jól eltalált Volta Football mellett vannak komoly hiányosságai. Hardcore rajongóknak persze kötelező.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Visszatért a teremfoci és az utcai foci egy kellemes sztorival kísérve, így egy nagyon pörgős és gyors meccseket ígérő játékmódot kaptunk. Mindenképpen ez az idei rész fő húzóeleme.

KONTRA

Sajnos a FIFA-sorozat is megszenvedi pár komolyabb licenc hiányát, emellett rendkívül sok hibába is belefutottam a teszt során, amelyek befolyásolták a játékélményt.

78%

ANIME SÖTÉT LELKEK

CODE VEIN

[ÍRTA BÖJTI] **Megint egy ismeretlen, halállal és szomorúsággal teli világban kell túlélni a láthatóan kizárólag életünk megnehezítésére született szörnyetegek, bizarr kreatúrák támadásait, miközben szinte csak magunkra számíthatunk a pokoli kihívás közepette. Már megint egy Dark Souls, mondhatnánk, de ez nem teljesen igaz, plusz lényegében nem is vagyunk teljesen egyedül.**

ADATOK

KIADÓ **BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **BANDAI NAMCO STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019.09.27.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 700 FORINT.**

Köztudott, hogy nagyon-nagyon szeretem a Dark Souls-sorozatot, mely lényegében egyeduralkodó a saját műfajában, sőt tulajdonképpen hazai pályán nem is nagyon tudta más megszorongatni, csak a szintén a FromSoftware boszorkánykonyhájában készült Bloodborne, ami egy gótikus horror díszleteivel váltotta a sötétebbnél is sötétebb dark fantasyt. Sem a Nioh, sem a The Surge, sem más nem rezegtette meg a japánok által igen magasra helyezett lécet, sőt még a 2D-s trónkövetelők és klónok sem tudtak azonos minőséget felmutatni. Ez pedig több játékelemnek is köszönhető – kezdve a fantasztikus dizájntól, aminél minden egyes apró összetevőn látszik a gondos munka, az aprólékos odafigyelés. Vagy ott vannak a csodálatos zenék, az egyedi ellenfelek és a különleges világkép, miközben a rengeteg felfedezhető titok és hihetetlenül összetett rejtett tartalom mellett a harcrendszer is egészen sajátos.

A legfontosabb pedig az, hogy a Dark Souls nem direktben szemétkedik, mint sok követője: kihívása komoly és komplex, de a játékoson múlik, mennyire szúr ki magával, hiszen nagy mellénnyel a tömegbe rohanva, ki ha én nem stílusban nekiesve az opponenseknek még a legszimplább ellenfélnél is elvérezhet. Itt a kulcs a figyelem, a tanulás, a fejlődés, aminek hála nem a játék világa fog alkalmazkodni hozzánk, senki nem borul le a lábaink elé, hogy hódoljon új urának, hanem bizony nekünk kell alkalmazkodnunk, nekünk kell meghunyászkodnunk, hogy utána némi alázattal ugyan, de felül tudjunk kerekedni támadóinkon, akik kiismerésük után már nem is olyan legyőzhetetlenek, mint elsőre gondoltuk volna. Ez a tanulási folyamat, ez az a beépülés a program univerzumába, ez az összeolvadás az, ami miatt a Dark Souls és a Bloodborne nemcsak zseniális, de egyedülálló is. Legalábbis eddig az volt.

VÉRRE SZOMJAZVA

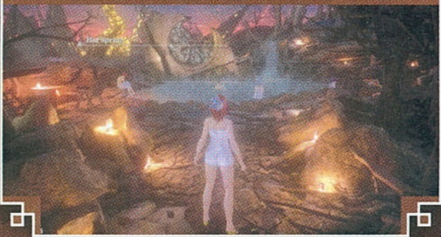
2017-ben lett beharangozva, majd a 2018/02-es PC Guruban írtunk róla először, legalábbis bővebben, odafigyelve egyedi részleteire. A Dark Souls-sorozat kiadásával is foglalkozó Bandai Namco saját, belső fejlesztése egyből felkeltette sokak érdeklődését, a produkció innentől anime DS-ként írta be magát a rajongók emlékezetébe, majd sokak fejéből gyorsan el is tűnt, amikor jó időre jegelve lett a megjelenés, ezzel kicsit radaron kívülre szorulva. Ami nem meglepő, elvégre egy teljesen új IP-ről van szó, ráadásul olyanról, ami szemmel láthatóan sokat kölcsönöz más, ismertebb franchise-októl. Más kérdés, hogy már a kezdetektől látszódott, a különböző zárt és nyílt próbaidőszakok pedig ugyan csak minimálisan, de ugyanezt erősítették: a Code Vein tud valami extrát, van benne valami különlegesség, ami miatt érdemes rá odafigyelni. Mert a felszínen csak egy klónnak tűnik, de ebben a próbálkozásban azért több is van. Például vér, ami éppen fogyóban…

Merthogy a Bandai Namco játéka fertőzöttekre épül, akik vámpírszerű teremtményként, Revenantként harcolnak a mindennapos éhség ellen, miközben a kevéske életben maradt ember a túlélésért küzd, a vérmegvonásba beleőrült, emiatt átalakult vérszívók pedig fúriaként dühöngve jelentenek veszélyt mindenre, ami él és mozog. Mindez egy parazitához köthető, plusz egy apokaliptikus eseményhez és egy királynőhöz, a háttérben meg mindenféle emléktöredékekben bújnak meg a lényegi információk, amik egy gyógymód kidolgozásáról szólnak. Ja, meg vannak vérgyöngyök, fehér fák, amik szintén ehhez köthetők, valamint egy magára maradt, amnéziás hős/hősnő, aki lassan tisztába kerül

Azért az első alkalom emlékezetes marad, mikor nagy dübörgés közepette feltűnik ez a benga némber. Aztán azt hinnénk, hogy megszoktuk a jelenlétét. Egészen addig, míg nem kapunk hármat a nyakunkba!

Megmártózva

A vérszívó kalandorok élete sem csak harcból és öldöklésből, illetve halálból áll, hanem bizony jut idő némi pihenésre is. A bázisról elérhető medencében forró fürdőt véve lehet relaxálni, a wellnessben pedig a többiek is csatlakoznak, hogy véletlenül se érezzük magunkat egyedül. Itt a pihenésen túl a történet fontosabb szálain is átrághatjuk magunkat, avagy, ha a folyamatos akciózás közben nem állna össze a kép, ezáltal lesz lehetőségünk a különböző vonalak kibogozására.



A lányok felkészültek az autókiállításra, hogy a fanokkal pózoljanak a legszexibb ruhájukban... ja, hogy harcba mennek? Ehh, ezek a japánok!

saját képességeivel és lehetőségeivel, miközben néhány barátságosabb Revenant oldalán felfedezi és talán nagyjából megfejti ezt a gyilkos világot.

VÁROSTÓL A MÉLYSÉGIG

Van nyitányként egyből egy fontos és egyben jó hírem. A Code Vein jobban néz ki, mint ahogyan a korábbi tesztek során tűnt. A műfaj többi darabjához képest látvány terén kevésbé törekszik a realizmusra, azonban a rajzosabb, „mesésebb" látványvilág kifejezetten illeszkedik az „anime Dark Souls" elnevezéshez, illetve a rajzfilmes betétekhez. Tényleg olyan az egész, mintha a japán animációs darabok egy vámpíros, horroros alműfaját adaptálták volna videojátékba, aminek hála a részletek nem annyira látványosak, nem érződik minden egyes fadeszkán és kőlapon az eltelt korok lenyomata, továbbá nem fogunk elidőzni egy-egy szobában/épületben az apróságokat figyelve, de összkép terén mindez tökéletesen megteszi. Sőt, később azért sikerül olyan helyszínekre is eljutni, amiknél összefut a soulslike-fanok szájában a nyál, azt már most garantálhatom.

A viszonylag összetett és tartalmas karaktergenerálás, valamint a rövid felvezetés után aztán a kapott karakter le lesz zavarva a bányába, hogy szerezzen vért – persze átvitt értelemben, hiszen a föld alá szorulunk. A játékmenet a megszokott, avagy van kisebb és nagyobb támadás, védekezés, elgurulás, futás, tárgyhasználat, mindenféle emote, sőt a hátulról bevitt erősebb csapás is megtalálható a repertoárban. Itt lelkek helyett a Haze az, amit gyűjtünk, a bonfire-t váltó kis növényeknél ebből léphetünk szintet, de vásárlásnál szintén ezzel gazdálkodhatunk. Fejlődésnél viszont nem bizonyos értékekre tehetünk újabb pontokat, ezzel növelve a karakter „szaktudását", hanem en bloc gyarapodnak a jellemzőink, mi magunk pedig kasztokon belül turkálhatunk a passzív és aktív skillekben, amikből összeállíthatjuk a saját leosztásunkat. Így a távolsági, a közelharcos, a megfontoltabb és a dühöngő, valamint a további, egészen szerteágazó felhozatal egyéb résztvevőinek képességei számos kombóra adnak lehetőséget. Pajzsot vonhatunk magunk köré, saját életerőnket beáldozva gyógyíthatjuk társunkat, mérgezéssel erősíthetjük fegyverünket, netán speciális támadással apríthatjuk az ellent. A variációk száma, ha nem is végtelen, de mindenképpen korrekt, így mindenki megtalálhatja a maga számításait.

Szóba került a társ fogalma, amire mindenképpen érdemes komolyabban is kitérni. A központi helyszínen többen is tébláboltak, közülük sokan az árusításért felelnek, más a pályákon talált emlékfoszlányokból „vetít ki" egy fontos történetszálat, megint mások pedig barátként és így társként üzemelnek. Ha kiválasztottuk a nekünk megfelelő arcot, már mehetünk is a rideg, halállal teli külvilágot felfedezni, elhullásáig partnerünk is jelen lesz, segít minket, amennyire csak tud. A mesterséges intelligencia elfogadható, sokszor egészen hatásos támogatás (pláne az életerő-visszatöltése a szorult helyzetekben), de egy emberi játékossal azért nem ér fel, ráadásul többször is tapasztaltam olyat, hogy miközben az ellenfél folyamatosan a nyomomban van, állandóan támad, az MI csak nézelődik és sétálgat körülöttünk, ami viszont nagyon bosszantó. Ettől függetlenül immáron

A Code Vein valamivel könnyebb, mint a Dark Souls, de néha azért kimutatja a foga fehérjét, egy dupla bossnál pedig kifejezetten fel kell kötni a cicanacit.

nincs meg a magány érzete, még offline módban is egy segítővel járjuk be a szörnyekkel teli világot, ami természetesen nem ok nélkül van így, hiszen a Code Vein sem kimondottan könnyű, sőt itt is pillanatok alatt fűbe lehet harapni, ha nem vagyunk elég megfontoltak, körültekintők.

Ha pedig a történeti kihívás még mindig nem elég, akkor a mélységeket is meglátogathatjuk, ahova a bázisról vezet az út, méghozzá Davisen keresztül, akinél jegyet válthatsz a jéghideg pokolba, persze nem retúrt, így csak rajtad áll, hogy visszatérsz-e. A speciális pályákon így több ösvényt felfedezve, kisebb bossokat legyőzve szedegeted össze a

főellenfélhez vezető ajtó kulcsát, miközben néha idegen megszállással nehezedik a dolgod (mintha NPC fekte fantom volna, csak 10-20 kisebb mob formájában, akik egymás után rohamoznak), ezzel is feladva a leckét. A fejlődés és a felszedhető loot miatt azonban megéri, elvégre minél jobb cuccaid vannak, annál jobban tudod felturbózni a fegyvereid és a ruhád, sőt azokat természetesen különböző elemekkel is erősítheted.

ÉLMÉNYSZÁMBA MEGY

Ahogy mondtam, hiába imádom a FromSoftware alkotásait, a reprodukciókkal, klónokkal nem minden esetben jó a viszonyom. A Code Vein azonban a kezdetektől érdekelt és megfogott, amikor pedig elkezdtem a tesztelést (még sehol nem volt az online multi, így muszáj volt „magamban" felfedezni a világot), újra és újra rácsodálkoztam, mennyire jól működik a már ismert recept egy teljesen másfajta univerzumban, amit tovább ízesítettek az egyedi összetevők. Elsőre ugyan furcsa volt, hogy megfontolt haladással milyen könnyű a játék, de a második-harmadik helyszínen azért sikerült annyira bekeményíteni, sikerült néha úgy meglepni, hogy a DS-veterán rangjelzést tiszteletteljesen levéve, lehajtott fejjel és figyelő tekintettel mentem tovább, mielőtt ismét 20-30 alkalommal fűbe harapok egy-egy hibás lépésem miatt.

Ráadásul, ha már DS-veterán… azok a helyszínek és ellenfelek! A kezdeti barlangi járatok, városi utcák semmit sem mutatnak az egészből, ami gyönyörűen teljesedik ki, miközben az órák csak úgy peregnek, mintha nem is lennének. Van egy vízzel elárasztott, meglehetősen sötét környék, ahova még Ornstein és Smough is csak óvatosan, könnyekkel a szemében merészkedik be, és ami egyszerre eleveníti fel New Londo Ruins elöntött vidékét és Blighttown mocsarait… ha most felállt a szőr a hátadon, akkor jól kapizsgálod, bizony ez sem leányálom, egy idő után már a hátad közepére fogod kívánni a feltérképezetlen, ezáltal csak lassú próbálkozol-meghalsz taktikával kiismerhető térképet. És akkor még nem beszéltem a katedrálisról… bocsánat! A Katedrálisról, ami impozáns méreteivel és zegzugos kialakításával minden DS-rajongót elégedett csettintésre fog kényszeríteni, hiszen állandóan meglepetéseket és gyilkos ellenfeleket tartalmazó járatai kimondottan szórakoztatóak és elismerésre méltóak.

És igen, a Code Vein például ebben remekel, ebben éri szinte teljesen utol a mintául szolgáló franchise-t: nem csak lelke van (sőt, abból több is jutott, mint az Ashen One esetében), meg egy sajátos, érdekes elemeket is tartalmazó világa, de a fejlesztők utóbbit úgy rakták össze, hogy érdemes a pályákon minden egyes sarkot felfedezni, mert bizony előfordulhat, hogy csak azért nem jutsz valahol tovább, mert egy párkányánál vagy rejtett járatnál nem voltál elég figyelmes. A rövidítések, a titkos utak száma egy idő után egészen lenyűgöző, szóval a pályakialakításba akarattal sem tudnék belekötni, ahogy a hangulatba sem. Sőt, lényegében összességében elégedett vagyok a kapott produkcióval. Számos elemét elsőre megszerettem, kezembe ismeretlen ismerősként simult bele, egyedül talán csak a mesterséges intelligenciával megáldott társak időnkénti tökéletlenkedése készített ki, de őket könnyen leválthatjuk emberi segítségre is. A Code Vein lehetőségei és világa számos további kalandot kínálhat, lehet rá építeni, atmoszférája remek, zenéi is minőségi darabok, emellett karakterei is egyre szerethetőbbé válnak, ahogy többet tudunk meg a múltjukról – egy idő után már majdnem egy Nier: Automata-mélységű sztori alakul ki, csak sajnos többet nyúlva a klisékhez, de olyan drámai jelenetekkel, hogy azt még én is megkönnyeztem. Oké, a lányok mindenhova harisnyában, combfixben, harisnyatartóban, mélyen dekoltált felsőben mennek, miközben melltartópántjuk lecsúszik, mellméretük pedig igazán figyelemreméltó, szóval kicsit talán túl lett tolva a szexiség, de engem speciel ez sem zavar, szóval ez legyen másnak a legnagyobb problémája.

Összességében tehát a Bandai Namco új IP-je kimondottan jól teljesít, élvezetes, nagyon szerethető, és bár alapjai ismerősek, így nem teljesen egyediek, képes annyit hozzátenni a már ismert receptekhez, hogy egyértelmű kapcsolódási pontjai ellenére ne csak szimplán egy klónként gondoljunk rá. A FromSoftware játékain edzett kalandoroknak kiváló lehetőség, amíg nincs újabb remekmű a stúdió irányából, talán még egy új szerelem is lehet, már ha nem idegenkedsz a szexi lányoktól és a japános stílustól.

A halott halott marad?

Maga a feltámadó, holttában is változó halott misztikuma rendkívül régre visszavezethető, emellett tradicionális, népi eredettel is rendelkezik. Bizonyos helyeken még az előző évszázadban is hittek a vámpírokban, mivel az elföldelt hozzátartozóknak hetek múlva is nőtt a hajuk és körmük, testük pedig nem bomlott, emellett a regények is csak erősítették azt a hitet, hogy vérszívók márpedig léteznek. Ez Bram Stokernek és Draculájának is köszönhető, majd filmekben is tovább fejlődött ez a vonal – részben Vincent Price-nak és a The Last Man on Earthnek hála, amiből aztán tulajdonképpen a zombik is megszülettek. A Code Vein lényegében ezeket a legendákat keveri egy parazitából kiindulva, ami reanimálja a halott testet, beindítja a fontos funkciókat, azonban a szív sérülése még ezt követően is végzetes, az ilyen módon elhunytat pedig már a parazita sem tudja újraéleszteni

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Kimondottan izgalmas és „újszerű" Dark Souls-klón, amely egy egyedi világot ötvöz a már jól ismert formulával, miközben itt-ott kicsit megvariálja az elemeket.

TALÁLÁS:	86%
TARTALOM:	84%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

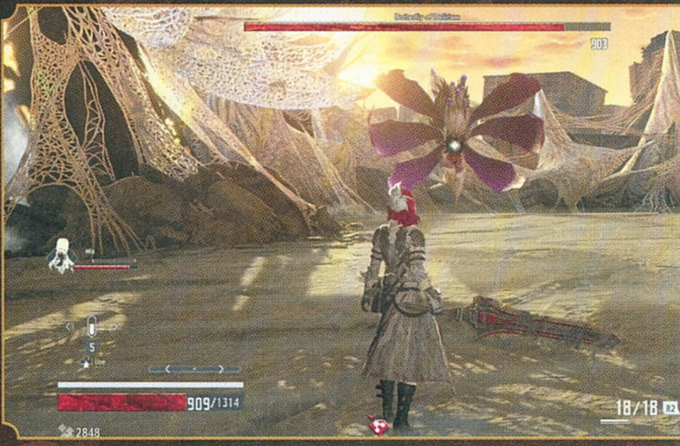
Vámpírok, szexi lányok, brutális ellenfelek, komoly kihívás, nagyszerűen kialakított pályák, állandó társ, folyamatos fejlődés, kimondottan erős hangulat – mindez egy összességében nagyon szerethető játékban.

KONTRA

Ami azért akkor is csak egy másolat, ráadásul jó ötlet az állandó társ, de a mesterséges intelligenciára jó lett volna még gyúrni egy kicsit. Érezni, hogy a költségvetés azért nem verte a csillagokat.

89%

Katedrális ritkán olyan izgalmas, mint amit itt tapasztalhatunk a szűk járatokkal és rejtett zugokkal, miközben elkeseredetten bolyongunk.



Rekord nézőszámot hozott az idei V4 Future Sports Festival

V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL
BUDAPEST 2019

Szeptember 21. és 22. között a Hungexpo adott otthont a visegrádi régió nemzetközi esport tornájának, a V4 Future Sports Festivalnak. A V4-ek küldöttjei és a meghívott sztárcsapatok két kiemelt játékban, míg az esemény látogatói négy másik játékban mérhették össze erejüket a rendezvény 350 000 eurós összdíjazásáért. A rendezvény hatalmas sikerrel zárult, hiszen a tavalyi rekordot megdöntve, két nap alatt több mint 21 ezren látogattak ki a helyszínre, és az előzetesen becsült adatok szerint is közel kétmillióan voltak kíváncsiak az élő közvetítésekre hat különböző nyelven.

A V4 Future Sports Festival nagyközönség számára nyílt programját a szeptember 20-án megrendezett V4 Future Sports Conference nyitotta. A régiós esport szakmai konferencia legfőbb eredménye a V4 esport koalíció megalakítása, amelynek célja hosszútávú stratégiai együttműködés a V4 országok esport szövetségei között.

Hétvégén színpadi versenyekkel folytatódott a fesztivál, ahol az Egymillióan a magyar esportért Egyesület két kiemelt sportágban (CS:GO, Fortnite) hirdetett versenyt, amelyre a négy országból online selejtezőkön keresztül lehetett bejutni – kivétel a CS:GO, amely európai selejtező ágával a kontinens többi csapata számára is lehetőséget biztosított.

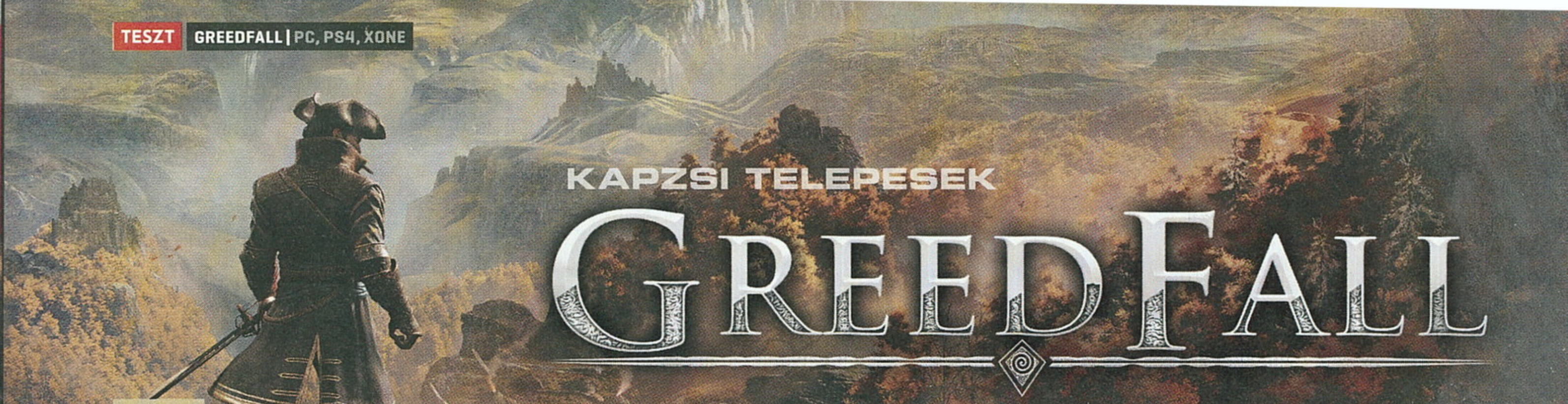
A további 4 sportszimulációs játékokban (Gran Turismo Sport, Tekken, NBA 2K20, FIFA) meghirdetett verseny különlegessége volt, hogy amatőr játékosok is megmérettethették magukat a különböző játékokban, ahol a Gran Turismo tíz helyszíni döntőse közül három magyar játékos is dobogóra állhatott, így sorrendben Blazsán Patrik, Báder Benjamin, illetve Tápai Ádám végzett az élen. A Tekken 7 versenyzői közül első helyen Maciej „Why" Stegienko, második helyen Bodor „Rich" Richárd és harmadik helyen Kokics „Flow" Imre végzett. Így az NBA 2K20 és FIFA mérkőzések nyerteseivel kiegészülve ők is kivehették részüket a helyszíni versenyek 20 ezer eurós összdíjazásából.

A V4 Royale Fortnite versenyében szlovák játékosok vitték a prímet: a regionális bajnokság iG.Fennix és iG.Dext szlovák győzelmével ért véget. Magyar sikernek is örülhettek a szurkolók, hiszen PyKo & és Nova (Mészárics Martin és Kalauz Milán) párosa a képzeletbeli dobogó második helyére állhattak fel.

A kvalifikációs szakaszt követő kétnapos megmérettetés legnagyobb érdeklődéssel várt és követett sportneme egyértelműen a CS:GO volt, amelynek minden fordulója a legnagyobb V4 Esports arénában kapott helyet. A szervezők a régió döntős csapatai mellet több, világszinten a top 20-ba tartozó, vagy a V4 országokhoz valamilyen formában kötődő formációt is meghívtak a rendezvényre. Ilyen volt az elődöntők során meglepő vereséget szenvedő MIBR csapata vagy az elődöntőben búcsúzó svéd NiP alakulata.

A teltház előtt megrendezett fináléban hihetetlenül szoros küzdelemben végül a dán Tricked Esport vihette el trófeát, ez azonban egészen a harmadik kör legvégéig kérdéses volt, a Virtus.pro csapata a kezdeti hátránya után ugyanis nagyon gyorsan kezdte behozni lemaradását. Az összesen több mint háromórás izgalmas mérkőzés utolsó körét végül 16:11-re nyerte a fiatal játékosokból álló Tricked Esport formációja, akinek egyik tagja, Bubzkji vihette haza a torna legjobb játékosának járó címet.

Az Egymillióan a magyar esportért Egyesület mindössze néhány hónap alatt világszínvonalú infrastruktúrát telepített a Hungexpo pavilonjaiba. Az építés során 340 m2 LED kivetítőt, közel 1 km optikai és 4,5 km UTP kábelt helyeztek ki, a Fortnite-versenyekre pedig összesen 100 számítógépből álló hálózatot telepítettek egy négyemeletes színpadtérre. A V4 Future Sports Festival teljes versenyprogramjára 6 játékban 8 000 ezer nevezést regisztrálhattak a szervezők.



KAPZSI TELEPESEK

GREEDFALL

ADATOK

KIADÓ **FOCUS HOME INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **SPIDERS** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019. 09. 10.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 700 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**]

AZ EGYEDI VILÁGAIRÓL ÉS A KÖZEPES KIVITELEZÉSRŐL ISMERT FRANCIA SPIDERS SZEREPJÁTÉKOS MENETELÉSE ÚJ FORDULÓPONTHOZ ÉRKEZETT: A GREEDFALL A STÚDIÓ TÖRTÉNETÉNEK LEGHATALMASABB ÉS LEGAMBICIÓZUSABB PROJEKTJE, AMELY IGYEKSZIK TÚLNŐNI AZ OLYAN EURÓPAI SZEREPJÁTÉKOKON, MINT A RISEN ÉS A GOTHIC – VAGY LEGALÁBBIS FELNŐNI AZOKHOZ.

A steames fórumon és a Redditen egy apró, de hangos közönség „a következő potenciális BioWare"-nek hívja a Spiderst, ami több dolgot is sugall. Egyrészt, hogy vannak, akik nem feltétlenül mozognak a realitás talaján, másrészt, hogy akadnak olyanok, akik szerint nem férhet meg egymás mellett több, ugyanazzal foglalkozó csapat, harmadrészt pedig, hogy az általunk ismert szerepjátékos műfaj körülbelül egy évtizedesnek mondható hegemóniája manapság nem éppen érintetlen. Amikor ugyanis az ezredfordulót követően a Baldur's Gate-korszakból a Neverwinter Nightsszal átléptünk a háromdésített RPG-k világába, a BioWare volt az a stúdió, amely lefektette azon modern RPG-alapokat, amik azóta sem vesztették érvényüket, sőt egy olyan keretet és alapot biztosítanak, amire bárki, a fejlesztőcsapat méretétől és a rendelkezésre álló büdzsétől függetlenül fel tud húzni egy álomvilágot.

Fogni kell egy karizmatikus főhőst, egy általában egy egész világot vagy népcsoportot fenyegető konfliktust/ördögi tervet, aztán mindezt elindítani egy olyan ösvényen, amely általában nem szól másról, mint ezen világ felfedezéséről, a társak megszerzéséről, majd a fő probléma megoldásáról. Így működött a Risen, így működik a Dragon Age, és pontosan így működik a francia Spiders idei, minden eddiginél nagyszabásúbb próbálkozása, a Greedfall is, amely görcsösen ragaszkodik ehhez a formulához.

COLUMBUS NYOMÁBAN

A ragaszkodás a Greedfall világának lakóival kapcsolatban viszont nem annyira hangsúlyos, ami a körülményeiket ismerve se nem meglepő, se nem szokatlan. Ez ugyanis egy olyan univerzum, amit egy ismeretlen és halálos kór, a malichor tart rettegésben. Aki elkapja, rövid időn belül garantáltan a túlvilágon végzi, gyógyír pedig nem létezik – vagy legalábbis eddig senki sem találta meg, sem itt, sem az új világban. A Greedfall idején zajlik ugyanis egy teljesen új szigetvilág, a Teer Fradee kolonizálása, az ismeretlen vidéké, ahol korábban sosem látott növények, állatok és őslakosok éltek relatíve békében addig, míg az emberiség magát kulturáltnak valló fele úgy nem döntött, hogy ez a terület mostantól már az övé, és akinek nem tetszik, az szokás szerint mehet oda, ahová csak akar.

Vagy ahová éppen engedik – a Greedfallban alapvetően pár nagyobb frakció küzd a hatalomért: Théléme vallási fanatikusok gyülekezete, akik csak a saját hitüket hajlandók elfogadni, és aki ezzel nem ért egyet, előbb az inkvizíció karjaiban, utána pedig a máglyán találja magát. A Nautok tapasztalt tengerészek, az egyetlenek, akik értenek a nagyszabású hajózáshoz, de egyáltalán nem érdekeltek a letelepedésben. A Bridge Alliance kisebb törzsek szövetségéből áll, akik már-már vallásként tekintenek a tudományokra. A sort záró Congregation of Merchants – ahogy az a névből kideríthető – kereskedők szövetsége, akik igyekeznek mindig neutrálisak maradni minden konfliktusban, és inkább a terjeszkedésben, a gyarapodásban hisznek.

SENKI SEM SZÁMÍT...

Te, mint játékos, pont az ő oldalukat erősíted: a férfi vagy női De Sardet a kongregáció fő diplomatája, akit rokoni szálak fűznek a csoportosulás vezetőjéhez, de a nemesi vér ellenére te vagy köteles elvégezni az olyan lóti-futi feladatokat, mint a fontos emberek kísérgetése, a konfliktusok rendezése és megakadályozása, illetve a többi frakcióval való kapcsolattartás. A többi frakció közé pedig természetesen a helyi őslakosok is beletartoznak, akik az alig pár éve tartó kolonizáció ellenére már meglehetősen szorult helyzetben vannak. Ha épp nem a fanatikus inkvizíció tizedeli a kisebb törzsekre oszló lakosságot, akkor valamelyik másik oldal terjeszkedésének az útjába kerülnek, és emiatt általában (teljesen jogosan) félve vagy épp agresszívan reagálnak a betolakodók minden cselekedetére.

> A GREEDFALL VILÁGA ÓRIÁSI, A TARTALOM TEKINTETÉBEN AZONBAN EL TUDTUNK VOLNA VISELNI KICSIVEL TÖBB VÁLTOZATOSSÁGOT.

Azaz a Greedfall fantasy köpenybe burkolja az amerikai kontinens kolonizációját, meglepő komolysággal és érettséggel dolgozva fel egy

A GURUK MEGMONDJÁK

STEELSAINT TÚL SOKAT VÁRTAM TŐLE

Én a magam részéről nagyon vártam a Greedfall megjelenését, mert sokáig úgy gondoltam, hogy akár egy A Plague Tale: Innocence szintű meglepetés is kisülhet belőle, de a játék végül nem tudott felnőni a benne lapuló potenciálhoz. Félreértés ne essék, vannak kifejezetten erős pontjai a programnak, a szinkront például szerintem nagyon eltalálták, ahogy a háttérvilágra sem lehet panasz (külön tetszik, hogy a készítőknek sikerült egy kicsit csavarniuk néhány alaposan bejáratott toposzon), de technikai oldalon a Greedfall sajnos igen gyengén teljesít, elég csak a karakterek szájmozgására vagy a nem túl változatos szörnyetegpopulációra gondolnunk. Mindent összevetve a program nem az az AA kategóriás, radar alatt megjelenő meglepetés, amire számítottam, de még így is egy abszolút korrekt darab: egy leértékelés során, 20-30 eurós áron nyugodt szívvel tudom ajánlani bárkinek, aki egy kicsit is érdeklődik a szerepjátékok iránt.

TIPPEK, TRÜKKÖK

KARAKTERFEJLESZTÉS

Habár több lehetőség is van respecelésre, azért mielőtt elköltenéd a szintlépés után járó pontjaid, nézd át alaposan a három képességfát, és próbáld kitalálni, milyen játékstílust akarsz követni. Feleslegesen áldoznál a mágiára, ha harcos vagy (vagy fordítva), ennek ellenére érdemes a többi kaszt lehetőségeiből is mazsolázni. Inkább érts egy kicsit mindenhez, mint legyél jó kizárólag egy dologban.

KAR-ZIMA

Mint minden igazán jó szerepjátékában, úgy a Greedfallban is elképesztően sok helyzetet lehet megoldani a párbeszédek során, csupán a karizmával. Igyekezz a lehető leggyorsabban fejleszteni a karizmádon, mert ezáltal komplett csatákat kerülhetsz el, sőt sok esetben akár életeket is megmenthetsz, ami nemcsak az adott küldetésre, de akár a játék befejezésére is kihathat. Mi szóltunk előre!

CSODAGYÓGYULÁS

Bár a csaták végeztével az életerő – a nehézségi szinttől és pár dologtól függően – magától is visszatöltődik, a harcok során rendkívül fontos, hogy tudj gyógyulni. Kezdetben erre a legjobb és legolcsóbb megoldás a gyógyitalok használata, később viszont érdemes megnyitni a gyógyítás varázslatot, mert ez fillérekért rak rendbe. Sőt, magasabb szinten még a páncélod is vissza tudod vele tölteni!

A FARMOLÁS

A Greedfall nem lenne szerepjáték, ha nem lehetne benne farmolni. Ha nem akarsz letudni minden egyes mellékküldetést (akkor miért játszol ezzel?!), de mindenképp gyorsan lenne szükséged XP-re és jó felszerelésekre, állj neki megcsinálni az arénákat. A városok tavernáiban található harcosok klubja során kemény ellenfeleket kell legyőznöd, de temérdek tapasztalati ponthoz és felszereléshez juthatsz.

A TÁRSAK

A történet folyamán több olyan szereplőbe is bele fogsz botlani, akik társként szegődnek melléd. Egyrészt ne felejtsd el az ő felszerelésüket is folyamatosan cserélni, gondoskodva a jó fegyverről és páncélról, másrészt mindenképp teljesítsd a hozzájuk tartozó, több lépcsőből álló küldetéseket is! Ezek nemcsak a világot és az adott karaktert mélyítik el, de a játék befejezését is befolyásolhatják. Csinálj meg mindent!

A JÓ CSAPAT

Arra is ügyelj, hogy a csapatodba eltérő képességű és játékstílusú társakat válogass be. Harcosként próbálj magad mellé távolsági támadással rendelkezőket beállítani, máguskként pedig értelemszerűen olyanokra lesz szükséged, akik a frontvonalon harcolnak, míg te hátulról, biztos fedezékből tizedeled az ellenfél sorait. Próbáld a társakat folyamatosan cserélgetni, ne mindig ugyanazokkal menj csatába!

A JÓ FELFEDEZŐ

Ne félj az ismeretlentől, és ne félj letérni időnként a járt útról. Bár a Greedfall világa nagy, az egyes zónák azért a legkevésbé sem fogják felemészteni minden időd. Ha ellátogatsz minden részükre, nemcsak új teleport-pontokat nyithatsz meg, de képességpontot tartogató titkos helyekre is bukkanhatsz, melyek révén sokkal könnyebb lesz megnyitni vagy megerősíteni a tulajdonképpen hasznos képességeket és tulajdonságokat.

Úgy tűnik, az esti babgulyásba is jutott abból a halálos kórból. Nem túl jó előjel, ha mindenkiből ilyen lángcsóvák törnek elő...

meglehetősen kényes témát – és ez nem csak az alaphelyzetre, de a játék egészére jellemző. A Spiders által felépített világ egyáltalán nem olyan aprólékos és mély, mint a Witcher vagy a Dragon Age gigantikus univerzuma; az NPC-k teljesen funkcionálisak, egyik sem kezd élettörténete elmesélésébe vagy az igazi személyisége kibontásába, a párbeszédrendszer kizárólag csak a lényegre szorítkozik, és aztán enged is tovább. Ennek ellenére nekik, avagy a lakosságnak és Teer Frade-nek is megvan a maga karaktere, amit jegyzetek, illetve a mellékküldetések hivatottak elmélyíteni.

Azokból pedig nem kevés akad, óránként számos újabb és újabb feladatba lehet belebotlani, melyek vagy az egyik társhoz kötődnek vagy a világ egy fontosabb szereplőjéhez. Függetlenül attól, hogy melyikről is van szó, a most már sokadszorra látott Spiders-formula itt is visszaköszön, azaz a missziók alapvetően a térkép egy aprócska kis szeletére korlátozódnak, és ott kell A-ból B-be, aztán általában B-ből A-ba visszajutni. Azaz, ahogy korábban, így most is iszonyatosan sokat kell mászkálni ugyanazon utcákon és zónákban, esetenként akár egymás után is. Ez a fajta metódus a korábbi címek esetében érthető okokból volt használva – a világ alig pár területből állt, ebből kellett kihozni a maximumot... most azonban ennél többet lehetett és kellett volna nyújtani.

IDE-ODA

A Greedfall játszható területe ugyanis hatalmas. Már az első város akkora, mint a korábbi Spiders-játékok önmagukban, ilyen és ehhez hasonló zónából pedig akad még vagy egy tucat. Bár ezek mérete azért csalóka, a ténylegesen bejárható tér most is nagyobb folyosókból áll, amiket vagy természeti akadályok, vagy szélsőséges esetben láthatatlan falak ölelnek körül. Cserébe legalább egy-néhány kifejezetten meseszép, a városok maguk pedig

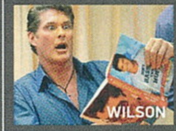
egyenesen lélegzetelállítóak – legalábbis távolról, ahol képesek akár egy egész völgyet is elfoglalni, közelebb érve azonban lehull az álca. Egyrészt a ténylegesen, felfedezhető területük pár utcát ölel fel, másrészt valójában itt is csak egy-két épületbe lehet belépni, harmadrészt pedig ezek mindenhol teljesen ugyanúgy néznek ki. Ez különösen a kormányzói palotánál, helytartó épületeknél szembetűnő, amiknél szó szerint mindenki éppen úgy és ott helyezkedik, mintha valami előre gyártott lakóházat hajóztattak volna ide – és azért egész biztos, hogy az arab világot imitáló Bridge Alliance nem egy ugyanolyan barokk stílusú fellegvárban lakik, mint a kereskedők szövetsége...

Az elemekkel való spórolás tetten érhető a legyőzendő szörnyek esetében is. Hiába kapunk ugyanis egy minden szempontból hatalmas szigetet, ha azon körülbelül fél tucat különféle lénybe botlunk csak, és ezeket már az első pár órában megtalálhatjuk – azaz még 20-30 óra elteltével is ugyanolyan denevérekbe, farkasokba, medvékbe és más olyan kreatúrákba kell, hogy belemélyesszük a fegyvereinket, mint a legelején. És bár ez mindvégig zavaró, legalább a harcrendszer ellensúlyozza, ami kiválóan fuzionálja a korábbi Spiders-játékok valósidejű, hack'n slasheket idéző metódusát az opcionális időmegállítással és mellé némi Dark Souls-ihletéssel.

Mind az ellenfelek, mind az emberek (beleértve a társainkat és saját magunkat is) két fő paraméterrel rendelkeznek: életerővel és páncéllal. Ahhoz, hogy az előbbit hatékonyan le tudjuk apasztani, előbb az utóbbit kell megszüntetni. Ez történhet páncélsebzéssel (is) rendelkező fegyverrel, alkímia során előállított potionökkel, a földre lerakható csapdával és persze mágiával. Ha sikerül elporlasztani a páncélt, onnantól már lényegesen könnyebb elintézni a célpontot.

A döntés ezen szabadsága pedig a küldetésekre is jellemző: a missziók jelentős része minimum 2-3 féleképpen is teljesíthető, így a korlátok, a suta megoldások és a Spidersre jellemző játékmechanikák ellenére is érdemes kitartani a Greedfall mellett, mert egy kifejezetten lebilincselő, a maga egyszerűségében is nagyszerű szerepjáték egy olyan világgal és témával, amivel videojáték meglehetősen keveset foglalkozott – még ha mindez valójában teljesen sablonos fantasy csomagolást is kapott.

ÉRTÉKELÉS



A Greedfall a Spiders repertoárjának eddigi legjobb és legszórakoztatóbb darabja: egy igazi euro-cRPG, amely céltudatosan épít fel meglehetősen kevés elemből és erőforrásból egy gazdag világot, és minden gyermekbetegsége ellenére ezt majdnem végig szórakoztatóan teszi.

TÁLALÁS:	75%
TARTALOM:	75%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Egyedien hangulatos és kifejezetten érdekes világ, egyszerű, de jól működő harcrendszer, pár remekül kinéző helyszín, szórakoztató karakterfejlesztés, pazar mennyiségű küldetés.

KONTRA

Újrahasznosított helyszínek, funkcionális és nem túl szépen kidolgozott szereplők, irreálisan sok backtracking, a harcban nem remeklő társak, patyomkinvárosok, alig féltucatnyi ellenféltípus.

70%

FELMELEGÍTETT HIDEGHÁBORÚ

MEN OF WAR ASSAULT SQUAD 2 COLD WAR

ADATOK

KIADÓ **1C ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **DIGITALMINDSOFT** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.09.12.** – ÁR **STEAMEN 22 EURÓ, NAGYJÁBÓL 7 350 FORINT.**

[ÍRTA **BODAK**] **A Digitalmindsoft meglepetésszerű támadásba lendült, és egy hirtelen ötlettől vezérelve az önállóan futtatható kiegészítőként kiadott Men of War: Assault Squad 2 – Cold Warral folytatta Men of War-sorozatát. A felforrósított hidegháborútól viszont lefagyott az arcomról a mosoly.**

Viszonylag ritkán látogatott éra a hidegháború, a legutolsó jól sikerült próbálkozás stratégiák terén a Wargame-sorozat volt. Pedig a „mi lett volna, ha" kérdése közel fél évszázadon át, világszerte Damoklész kardjaként lebegett az emberiség feje felett, miközben ideológiák feszültek egymásnak. Ez pedig kiváló táptalaj egy jó kis stratégiának. Elméletben.

HIDEGEN TÁLALVA

Ugyebár a hidegháború onnan kapta nevét, hogy tényleges fegyvert nem sütöttek el a szembenálló felek, úgyhogy egy ezt feldolgozó játéktól egy minimális sztori vagy egy valahol elejtett casus belli azért elvárható lenne. Már csak azért is, mert itt bizony második világháborús eszközöket is kapnak a NATO és a Varsói Szerződés „országai" (idézőjel, mert csak amerikaiak és oroszok csatároznak), ez utóbbi pedig 1955-ben köttetett, vagyis a konfliktus valamikor ezután történhet a vasfüggöny mentén. Távolabb nagyon nem is megyünk ennél, a legmodernebb eszköz az 1961-es CH-47 Chinook csapatszállító helikopter, ami csak azért furcsa, mert az M4A3 Sherman viszont 1957-ig állt hadrendben, együtt látni a kettőt soha nem lehetett. Persze, tudom, ez csak egy játék.

Ehelyett kaptunk egy kampánynak csúfolt valamit, ami mindenféle narratíva nélkül, a rendelkezésre álló összesen öt darab térképen ismétlődő csaták sorozatát jelenti. A karcsú pályakészleten két objektívát ismételgetünk, a „foglalj el pontokat, és töltsd meg a számlálót", valamint a „foglalj el pontokat, és töltsd meg a számlálót, de most elfoglalhatod az ellenfél bázisát is, ami egyébként ugyanolyan, mint a többi pont" váltja egymást. Igen, ez épp olyan szórakoztató, mint amilyennek első olvasatra tűnik. Pláne, hogy a mesterséges unintelligencia a kihívás szikráját sem adja, a nehéz fokozat is abban merül ki, hogy sűrűbben és több ruszki/amcsi rohan vagy kúszik a kereszttűzbe fedezék keresése és a páncélos támogatás bevárása nélkül.

Nem elég, hogy a Cold War tartalmilag erősen visszafogott, de játékosok is alig vannak, így az online részt is el lehet felejteni.

VALÓDI VÁLSÁGHELYZET

Na, majd a multi megmenti! Gondoltam én, kis naiv. Ja, hogy a csúcs is csupán 123 elveszett lélek volt, aki egyszerre játszott vele? Hopsz. Leadásig egy darab meccset sikerült összehoznom, mely viszonylag szórakoztató volt, de ha nincs fix partnered, akivel néhanapján játszol, akkor ne is keresd az online közösséget, mert az nincs. Egyébként nem is csoda, hiszen a mindenféle reklám nélkül érkező kiegészítő tartalmánál egyetlen lelkes modder is képes többet összerakni. Kevés pálya és felszerelés (könyörgöm, egy közel 50 éves korszakról nevezték el a játékot, volna miből válogatni), említésre sem méltó zene, újrahasznosított animációk és egyéb assetek. Igen, ez egy mod, amin öten dolgozhattak.

De hogy mondjak jót is: ami viszont van, az jól működik, és egész jól néz ki. A maguk lelakott módján szépek a pályák, a fedezékrendszer és a lokálisan sérülő járművek összessége itt kötelező elemnek számít. Mi magunk is átvehetjük az irányítást egységeink fölött, ekkor érződik igazán a szimuláció, a fegyverek szórnak, az újratöltéssel számolni kell, az üzemanyag és a lőszer korlátozott.

MARSHALL-TERV, MÁSKÉPPEN?

Az alapok tehát jók, de amit ráépítettek, az még egy roskatag kerti budinak is kevés lenne, avagy Béla bá' cenzúrázott szavaival élve „jó lenne ez, ha nem lenne ennyire sz*r". Mindennek fényében azonban még az a 22 euró is sok érte, és nem bírom elhessegetni a benyomást, hogy a Men of War: Assault Squad 2 – Cold War nem más, mint egy gyors tőkeszerzési kísérlet a fejlesztő párhuzamosan futó másik projektje, a Call to Arms számára. Persze ígéret van arra, hogy majd kipofozzák, de én inkább gyorsan visszarakom a hidegre a háborút, és úgy teszek, mintha nem nyúltam volna hozzá. Helyette inkább csak gondolkozom azon, hogy mi lett volna, ha...

ÉRTÉKELÉS

Ez egy hatalmas kihagyott ziccer, hiszen egy viharosan fejlődő, 50 éves korszak arzenáljára építkezhettek volna, számos ország haderejét felvonultatva.

TÁLALÁS:	**70%**
TARTALOM:	**30%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**50%**

PRO

Részletesen kidolgozott szimuláció, stabil alapok.

KONTRA

Minden téren kevés tartalom, újrahasznosított elemek tömkelege.

50%

Őőő... izé, nem akarom mindenbe beleütni az orromat, de szerintem azt a silót nem arra találták ki, hogy oda próbálj leszállni.

A FANTÁZIA HANYATLÁSA

DECAY OF LOGOS

ADATOK

KIADÓ **RISING STAR GAMES** – FEJLESZTŐ **AMPLIFY CREATIONS** – MŰFAJ **KALAND RPG**
MEGJELENÉS **2019.08.30.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6700 FORINT.**

[ÍRTA **MIDNITE**] A Decay of Logos két játék hibridje: a maximális nehézségre belőtt, mazochistáknak való Dark Souls és a határtalan, felfedezésre váró világgal operáló Breath of the Wild közös gyermeke. Papíron ez számomra tökéletesen hangzik, és a Decay gyakorlatilag tényleg hozza is mindkettőt...

..hiszen két brutálisan nehéz, hibákat nem tűrő harc közt valóban egy határtalannak tűnő, szabadon bejárható fantasy világban kell megtalálnod a helyes utat. Sajnos azonban két fontos dolog hiányzik a játékból, ami élvezhetővé tenné ezt az élményt: az egyik a lélek, a másik pedig a működőképes kivitelezés.

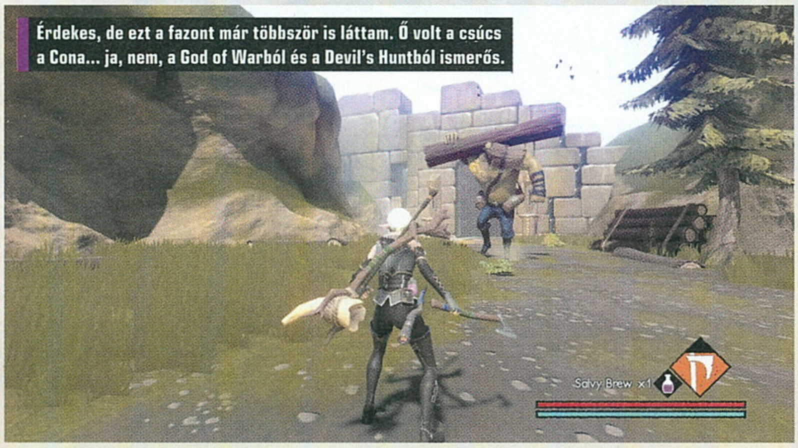
LETŰNT KIRÁLYSÁG

Főszereplőnk Ada, az elf jellegű leány, akinek faluját az első átvezető alatt leménszárolják. Ada gyásza közben találkozik egy rejtélyes, fehér jávorszarvassal, akiből állandó útitársa és segítője válik. Ezen bevezető után a kissé homályos cél megtalálni Ada szüleinek gyilkosait egy élénken színpompás, de tipikus fantasy-elemekkel operáló világban, amit vérengző fazombik, csapdák, elrejtett kincsek és rejtélyek népesítenek be.

Mindehhez a játék minimális segítséget nyújt, a világot szabadon fedezheted fel. Szerencsére a harcrendszer ismerősen Dark Souls jellegű, az akciók stamina pontokat használnak el, amik hamar elfogynak, és lassan töltődnek vissza. Ezt párosítva a már első perctől kezdve brutális ellenfelekkel egy igen nehéz és hibákat nem tűrő harcrendszert kapunk, ahol egyetlen beengedett ütés azonnali halállal végződik. Bónuszként a szükségtelenül hosszú animációk megszakíthatatlanok, vagyis 100% precizitással kell időzítened csapásaidat, korrigálni nem lehet. Ha pedig harc közben véletlen az inventory gombot találod megnyomni, végignézheted az animációt, ahogy Ada az övében turkál, miközben egy fazombi lecsapja a fejét.

Az ellenfelek nélkülöznek minden változatosságot, ami arra jó, hogy kiismerd támadási taktikáikat, de a fazombi, pajzsos fazombi és égő fazombi felhozatal után néha hiányzik valami egyedi. Nem segít, hogy a fejlődés automatikusan történik, és sehol sem látod, mennyi XP kell még a következő szint eléréséig, úgyhogy a sokadik egyforma harc után rohamosan csökken motivációd a következő fazombira.

> A csodaszarvas, amely hátasként nem hajlandó rendesen a hátára venni... ez az anomália nagyszerűen leírja a teljes játékot.



Érdekes, de ezt a fazont már többször is láttam. Ő volt a csúcs a Cona... ja, nem, a God of Warból és a Devil's Huntból ismerős.

Hab a tortán, hogy a játékban minden platformon hemzsegnek a bugok – de a fejlesztők fürgén reagáltak a problémákra, méretes javítócsomagokat ígértek, így előbb-utóbb remélhetőleg minden nagy hiba eltűnik.

MESE A CSODASZARVASRÓL

A legproblémásabb elem azonban nem hiba, hanem a játék szándékos része: a fehér szarvas, akit elvileg hátasnak szántak, ám lovagolni rajta a legkiábrándítóbb érzés, amit játékban valaha átéltem. Egyrészt gyümölcsökkel kell lefizetned, hogy hagyja magát meglovagolni, másrészt fele olyan sebességgel vánszorog, mint a zombik. Mikor ráülsz, megjelenik egy kijelző, ami mutatja, hogy szarvasod stresszszintje fokozatosan emelkedik, ám az ő stressze semmi lesz a tiédhez képest, amikor rájössz, hogy lehetetlen irányítani. Ha megpróbálod, csak kering, majd izomból belefejel a legelső fába vagy falba.

Egy hátas, ami gyűlöli, ha ráülsz, lassabban megy, mint ahogy te sétálsz, nem képes irányt tartani, és valószínűleg látásproblémái vannak? Kettőt kérek! Egyetlen haszna, hogy nyeregtáskáján tárolhatsz extra felszerelést, mivel magadnál csak mindig egy darab lootot tarthatsz.

A grafika közepes költségvetésű mobiljátékot idéz, itt-ott alacsony felbontású textúrákkal és pár poligonos modellel, de a fantázia néha képes kitölteni az esztétikai hézagokat. Mi történt ezen az egykor nyüzsgő helyen, hogy mára fazombik és misztikus szarvasok lakják? Bárcsak Ada és kálváriája elég érdekfeszítő lenne ahhoz, hogy élettel töltse meg ezt a világot...

ÉRTÉKELÉS

Ha kőkemény Dark Souls-rajongó vagy, akkor pár hónap múlva, miután minden patch kijött és az internet szerint játszhatóbb az egész, talán érdemes adnod neki egy esélyt.

TÁLALÁS:	**50%**
TARTALOM:	**60%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO

A világ egy halom érdekes kérdést vet fel, és a barangolás közben fellelhető ládák, helyszínek és NPC-k izgalmas titkokat hoznak.

KONTRA

Borzalmasan bugos, a harcrendszer béna ahhoz képest, hogy mennyire fontos része a játéknak, a grafikai megoldások és animációk kiábrándítóak.

55%

CSIKORGÁS HELYETT ZÚZNAK A FOGASKEREKEK

GEARS 5

[ÍRTA BÖJTI] 2006-ban, 13 éve kezdődött meg ez a nagyszabású sztori, aminél a maszkulin hősök adrenalintól és tesztoszterontól fűtött, harci fogaskerekek mozgatta háborúba mentek, hogy azután 2016-ban picit leüljön a negyedik rész, ám idén, három évvel később, ismét formába lendülve daráljanak be mindent és mindenkit, aki útjukba kerül. A háború újra a régi.

ADATOK

KIADÓ **XBOX GAME STUDIOS** – FEJLESZTŐ **THE COALITION** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.09.06.**
ÁR **STEAMEN 70 EURÓ, NAGYJÁBÓL 23 500 FORINT, XBOX STORE-BÓL 20 900 AZ ALAPJÁTÉK.**

Három esztendeje már, hogy 2016-ban, a novemberi PC Guruban egy 82 százalékos értékeléssel megvédtem a Gears 4. részét, amit sokan leszóltak a megjelenésekor. Valahol érthető módon, hiszen új szereplőket bevetve, egy új korszakban, némileg új irányba terelte a sorozatot – legalábbis akkor még úgy tűnt. Hogy a cél eredetileg is a Gears 5 és az ahhoz való felvezetés lett volna, az jó kérdés, de tény, hogy a negyedik epizód inkább csak egy kisebb kalandnak bizonyult a nagy összecsapásokhoz képest, amik a korábbi trilógiát jellemezték. Egy elszeparált küzdelem néhány, az elvei mellett hősiesen kiálló katona oldalán, akik azonban a folytatásban nemcsak visszatértek, de egészen új oldalukat mutatják meg, méghozzá olyan akciódús és látványos jelenetek társaságában, amik után minden Gears-rajongó megnyalhatja a fegyverre szerelt véres fűrészt.

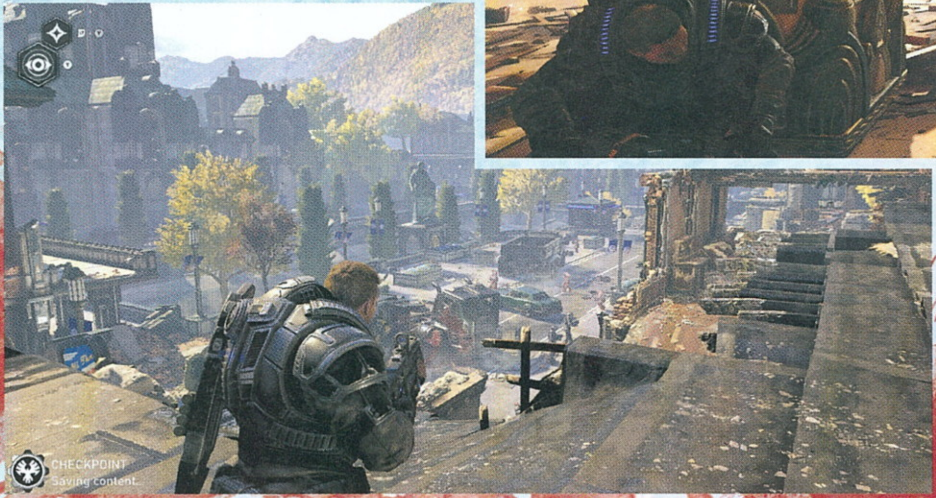
PARADICSOMBÓL A POKOLBA

Újra Kait, JD és Del kerül a középpontba, méghozzá egy közös akcióval, amit a szériától idegen, gyönyörű Azura relaxálásra azért nem éppen alkalmas területein teljesítenek. Ez azonban csak a felvezetés, hogy a karakterek közötti viszonyok kicsit átrendeződjenek, így 4 hónappal később leginkább Kait és Del társaságában keresgélünk tovább, méghozzá a lány múltjának apró darabkáit felszedegetve, mivel úgy tűnik, jóval több köze van a gyilkos hordákhoz, mint az elsőre látszik, és ebben a különböző látomásai is megerősítik, amik alapján valahogyan kapcsolódik a Swarm kaptártudatához – ez pedig több szempontból sem előnyös, mikor a fajok háborújáról van szó. A hóban és fagyban kutató kis expedíció egy labor mélyén azonban a véltnél is sötétebb titkokat fedez fel, miközben a szörnyetegek új erőre kapva támadják Sera megmaradt és egy ideje viszonylagos békességben élő lakosságát. A régi csapat ismét összeáll, az egyre szebben kikerekedő történet pedig igazán brutális harcokkal teljesedik ki – vagyis teljesedne, ha nem maradna félben.

Maga a játékmenet egyébként nem sokban változott, ezúttal is a megszokott megoldásokat és lehetőségeket kapjuk, éppen csak annyira kibővítve, hogy ne legyen olyan érzésünk, hogy az ötödik számozott rész csak egy rókabőr. Az egyedül és co-opban is végigjátszható sztoriban nincs fejlődés, a brutális, külső nézetes akciópornóból nem lett RPG, egyedül az új/felújított Jack, avagy állandó segítségünkre lévő robotunk kap egyre hasznosabb képességeket, amiket aztán mi magunk is javíthatunk a felszedhető kiegészítőkkel. Ennek hála idővel erőpajzsot kapunk, páncéllal és láthatatlansággal nőnek esélyeink, de a kis kasztni arra is képes, hogy elkábítsa vagy éppen sokkolja ellenfeleinket, netán közelebb hozza a számunkra éppen elérhetetlen tárgyakat. Az utasítások egyszerűek, így Jack könnyen mobilizálható, bevethető – lényegében egy extra társ a küldetések során.

A fegyverek, ellenfelek között a régi és jól ismert darabok mellett vannak azért újabbak is, sőt a Hammer of Dawn is visszatér, miközben egy újfajta parazita borzolja a kedélyeket – utóbbinak hála a horroros jelleg időnként ismét erősödik. Ami azonban talán a legnagyobb újítás a sorozatban, az két nagyobb helyszín, amit lényegében teljesen szabadon lehet bejárni, vagyis inkább becsúszni. A második és harmadik fejezet ugyanis egy jeges, havas, illetve egy

A Hammer of Dawn lemerült, a co-op társak meg sehol, nagyszerű... jó, akkor megpróbálom megcsikizni a bestiát, hátha röhögve elsétál.



OLVASÓINK MEGMONDJÁK

GRUBER „MÁJKÜL" MIKLÓS

ILYEN LETT A GEARS 5

Hogy milyen? Ha teljesen őszinte akarok lenni, akkor meglepő, egész egyszerűen azért, mert az előző részekből már teljesen kiábrándulva bámultam az újabbnál újabb trailereket, amik ugyan biztatónak tűntek, de semmi extra érzelmet nem váltottak ki belőlem. Aztán megjelent a játék, és amint elindítottam, már be is szippantott. Persze objektíven nézve a fejéhez lehet vágni ezt-azt, például hogy a játékmenet szinte (a nyitottabb részeket kivéve) semmit sem változott, de mégis, valami megkülönbözteti az előző, kissé felemás epizódtól: ez pedig a nagybetűs HANGULAT. A sztori ott veszi fel a fonalat, ahol korábban félbemaradt, de szerencsére van felzárkóztató kisokos, szóval senki sem fog letolt gatyával állni a cselekmények sűrűjében. A kampány kellően hosszú, a mellékfeladatokkal pedig tovább is kitolható a játékidő, utána meg kezdődhet a multi, ami a szokásos Gears (of War) minőséget hozza, szóval unatkozni nem fogunk, miközben gyűjtjük az xp-t, aktiváljuk a skilleket és daraboljuk a Locustokat. Kicsit vérgőzös élmény, de higgyétek el, megéri.

A Sötét végzet érkezése miatt kicsit elszaporodtak az élő szövetek a fémvásznon. Vajon a sáskák közé is beépültek a Skynet ügynökei?

vörös sivatagos területet takar, amiken egy szánnal kell közlekedni, méghozzá igen nagy alapterületen. Itt a térképen mindig előkerül az elsődleges cél, ami a történetet viszi tovább, de emellett opcionális küldetésekre lelhetünk, sőt egy-egy tereptárgy mellett elhaladva különböző roncsokat, elhagyatott épületeket fedezhetünk fel, amik általában valami kis apróságot rejtenek a mélyben, így érdemes mindegyiket bejárni. Ezúttal is vannak veszélyes viharok, a megszokottnál pusztítóbb hatású fegyverek, egyéb járgányok, monumentális pillanatok, sőt még némi dráma is, így lényegében mindent visszakapunk, amit a kampányok során megszoktunk, de emellett beköszön egy kis nyílt világú akció, ami, mivel nem lett túlzás, hozzátesz egy keveset az élményhez. Bár, bevallom, engem a csőpályás Gears sem zavar, hiszen a legenda így indult, így szoktam meg.

MULTIBAN SEM CSAK A MEGSZOKOTT

Nem meglepő, hogy a Gears 5 a többjátékos módok terén is elég erős, hiszen ez is kifejezetten védjegye a sorozatnak, elvégre, ha nem is a tömegjelenetek kapják a reflektorfényt, vonzereje pont a kisebb területeken zajló darálásban van, ahol a visszafogott létszámú csapatok totális vérengzésben darabolják egymást. A fedezékharcos megoldások továbbra is lényegesek, ahogy a taktikázás és csapatjáték sem árt, azonban a szokásos Versus mellett (Arcade és Classic is van a már ismert repertoárral) ott van még a Horde, aminél ugye a hullámokban érkező gépi ellenfeleket kell túlélni, illetve érkezett egy teljesen új elfoglaltság is az Escape képében. Utóbbi a nevéhez hűen arról szól, hogy a kis csapat egy fészek mélyéről kiszökik, a játékosoknak pedig meglehetősen mostoha körülmények között kell távozniuk.

A lőszer erősen korlátozott, eleinte nincsenek plusz fegyverek, a felszerelést pedig csak úgy lehet bővíteni, ha a mellékjáratokat is bejárjuk, miközben az agresszív ellenfelek erősen gátolják az emberi triót. Azonban ahogyan a kampányban is bőven van lehetőség a lopakodásra, úgy itt is gyilkolhatunk lesből, összejátszva kihasználhatjuk egymás erősségeit, így máris több az esély a sikerre. Ezzel pedig egyből jóval tartalmasabb multis élményt kapunk, mint korábban, a három móddal bőven el lehet szórakozni. Plusz visszatértek a kártyák, így a variálható külsők, van némi extra karakter az új Terminator-filmnek köszönhetően, szóval már az sem akadály, hogy a harcmezőn egy exoskeletont irányítva pusztítsd az embereket.

TÖBB MINT 10 ÓRA KATARZIS

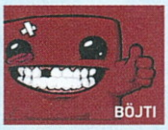
Hogy élmény és érzések terén is szavakba öntsem, mit nyújt a Gears 5, kicsit mélyebbre kell ásnom. Merthogy bár a multit is kedvelem, nekem a sorozat mindig a tömény akciót, a brutalitást, a tesztoszteronnal teli pusztítást jelentette, amibe a nagyon látványos, szemkápráztató jelenetek és a drámai pillanatok is belefértek. Mert a széria ugyan a tölténypornóban és húscafatokban bővelkedik, kevés megrázóbb pillanatot tudok mondani a videojátékos történelemből, mint Dom és Maria érzelmi pokoltúrája a második részből – és valamit ezúttal is kapunk, még ha nem is ilyen intenzitással. A nyitott világ jelenléte nem volt kellemetlen, de lényegében nem is hiányzott, ellenben ehhez a szabadban szánkázós mechanikához is köthetők emlékezetes pillanatok, ráadásul a kötöttebb részek, az akciódúsabb küldetések kimondottan igényesen, változatosan és jó ritmusérzékkel lettek összerakva. A laboratóriumi kaland, a fészkek horrorisztikus világa, a felszínen menekülés a paraziták elől, a megszállt droidok, a brutális monstrumok – mind-mind olyan összetevők, amik nem rontják, hanem öregbítik a Gears hírnevét.

A háború szimfóniája így újból felcsendült, és én ugyan az előző epizódtól is jól szórakoztam, tagadhatatlan tény, hogy az ötödik rész pontosan azt nyújtja az újítások ellenére, amiért az eredeti trilógiát annyira szerettük. Nyitott világ nélkül. Jack extrái nagyon jól alkalmazhatók, a mesterséges intelligencia átlagosan jól teljesít, bár ritka esetben haltam meg úgy, hogy valamelyik társ ott töketlenkedett körülöttem, a hangulat pedig többnyire valóban azt hozza, amit vártunk. És akkor még a látvány szóba sem került.

Nyitott világú felfedezés egy Gears of Warban? Nem blaszfémia, működik az új játékelem, ráadásul problémamentesen.

Mert miközben alapesetben is nagyon jól mutatnak a helyszínek és karaktermodellek, egy masszívabb gépen, 4K-ban aztán tényleg eszméletlen a látvány, amit érdemes megtekinteni. Így tehát, a multis módok, a tíz óra feletti kampány és az átélt élmények tükrében csak azt mondhatom, hogy aki kicsit is kedveli a sorozatot, az bátran ugorjon neki a Gears 5-nek, mert nem fog csalódni. Aki pedig még soha nem találkozott vele, az is nyugodtan tehet egy próbát, már csak azért is, mert a benchmarkon túl egy 'Ez történt az előző részben' is várja a játékosokat a főmenüben, így lemaradni lehetetlen. Tartalmas és látványos, hangulatos öldöklés, darabolás lett a The Coalition alkotása, ami mindezek mellett úgy ér véget, hogy már ugranánk is bele a második trilógia lezáró fejezetébe – mert abban biztosak lehettek, hogy lesz ilyen. És ha csak ennyire lesz jó, már megéri várni rá.

ÉRTÉKELÉS



BÖJTI

A sorozat visszatalált a régi ösvényre, ahonnan csak egy felvezetés jellegű epizód erejéig tévedt le. Az is jó volt, de a Gears 5 már igazi Gears of War.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

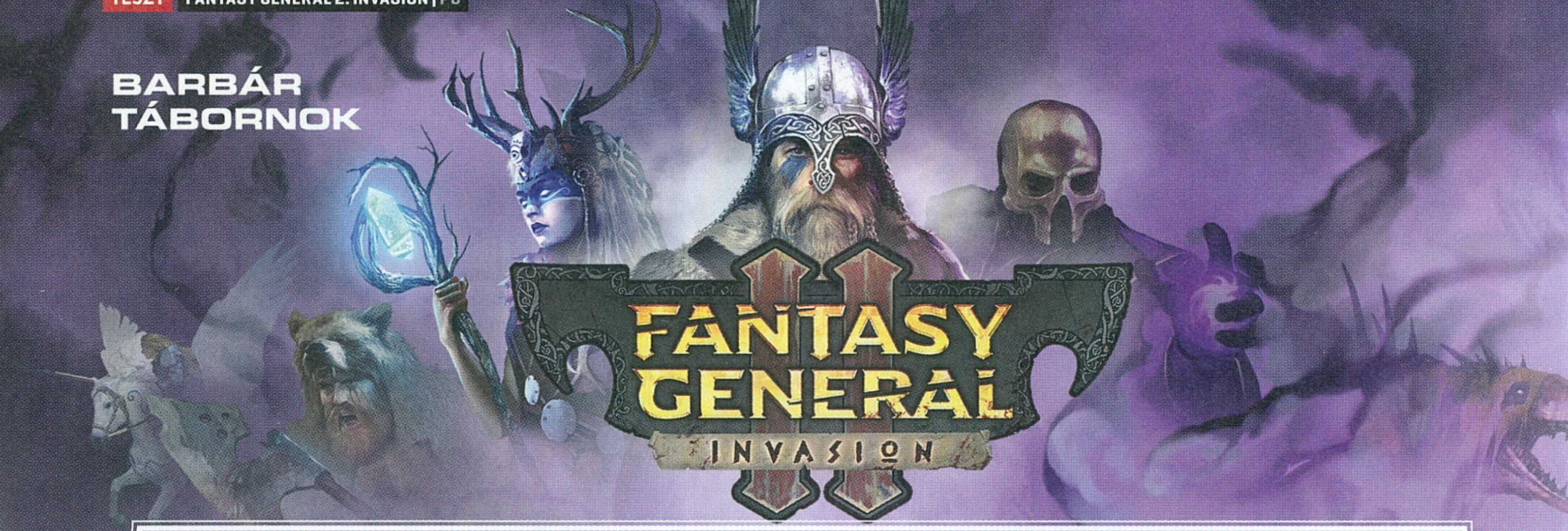
Nagyon látványos grafika, főleg 4K-ban, brutális összecsapások, nagy pillanatok, némi dráma, jó karakterek, kellemes újítások, változatos játékmódok, korrekt hosszúságú kampány, remek hangulat.

KONTRA

Néha apróbb bugok, butább MI, a nyitott világ sem biztos, hogy annyira kellett ide, de összességében mindez apróság.

90%

BARBÁR TÁBORNOK



[IRTA TIKA] KÉT ÉVTIZEDDEL KORÁBBI MŰVEK FOLYTATÁSAIT FELVEZETNI SOSEM HÁLÁS FELADAT, MERT KI A BÚBÁNAT EMLÉKSZIK MÁR PÉLDÁUL A FANTASY GENERALRA... IGEN ÁM, DE HA AZT MONDOM, HOGY EZ EGY PANZER GENERAL-KLÓN, CSAK TANKOK HELYETT SÁRKÁNYOKKAL, TROLLOKKAL, AKKOR REMÉLEM, VIDÁMABBAN FOGADJÁTOK AZ ÚJ RÉSZT!

ADATOK

KIADÓ **SLITHERINE LTD.** – FEJLESZTŐ **OWNED BY GRAVITY** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.09.05.** – ÁR **STEAMEN 34 EURÓ AZ ALAPJÁTÉK, A KOMOLYABB VERZIÓK DRÁGÁBBAK.**

A hexák és a stratégiai játékok kapcsolata elég régre nyúlik vissza, a népszerű hatszögletű mezőket például Charles Swann Roberts (az Avalon Hill, egy régi, patinás wargames stúdió alapítója) nevéhez köti a krónika, méghozzá az 1961-es Gettysburg című táblás játék második kiadásában megjelent térképre hivatkozva. Nyilván nem itt fedezték fel, de ettől a pillanattól vált népszerűvé. A videojátékoknál pedig az eredetileg 1983-ban megjelent KOEI remekmű, a feudális Japánt bemutató Nobunaga's Ambition lehetett talán az első (de gyanús, hogy csak az 1988-ban kiadott Amiga- és PC-verzióra igaz), ahol hatszögeken birkóztak a felek. Aztán 1994-ben jött a Panzer General, a 2. világháborús, körökre osztott hexás játékból pedig pillanatok alatt legenda (mellesleg korának bestsellere) lett, no, meg egyben a 5-Star Generalként ismertté vált széria fejőstehene. Erről koppintották az Alliedtől a Star Generalig tartó kollekciót, és ennek a sorozatnak a harmadik állomása volt a Fantasy General. Röpke huszonhárom év után pedig itt a folytatás...

Az SSI-nél anno a Paul Murray vezette belsős csapat futószalagon gyártotta le a Generalokat (egyedül a Star Generalt bízták külső fejlesztőkre). Könnyen el lehet tehát képzelni, hogy a Panzer körökre osztott harcrendszerével mi történt, amikor találkozott egy high fantasy univerzummal..., a lövegek átalakultak íjászokká, katapultokká, a tankokból lovasság lett, a légierőt pedig repülő lények váltották. Persze az ellátórendszer kikerült az összképből, szóval a Fantasy Generalban sosem fogyott el a lőszer, viszont megjelent a mágia (a mana már fogyóeszköz), és a harcosok pihenéssel gyógyulhattak. Az Owned by Gravity játéka sem tér el ettől a recepttől, egy sereg sorakozik fel a hatszögletű mezőkön, aztán az alakulatok körönként egy mozgási és egy támadási parancsot hajthatnak végre, miközben szinte mindenkihez tartozik valami mágikus, speciális képesség, és olyan jellemzők, mint a rejtőzködés vagy a defensive fire. Más kérdés, hogy az első rész cselekménye kimerült annyiban, hogy jött a Shadowlord nevű gonosz bácsi, és a hőskészlet egyik hadvezérét felmarkolva sereget építettünk, majd a véletlenszerű mintázatokat produkáló pályákon elhúztuk a nótáját. A történetmesélésben tehát volt hová fejlődni, ahogy a szerepjátékos kellékekre – hősök, felszerelések, varázslatok – is ráfért egy komoly tatarozás.

NAGYON RITKA, AMIKOR EGY KIMONDOTTAN RÉGI, KLASSZIKUS JÁTÉKOT SIKERÜL MÉLTÓ MÓDON FELÉLESZTENI. EZ EGY ILYEN RITKA PILLANAT.

KALAPÁCSOS FICKÓ ÉSZAKRÓL!

A világ (Aer) ugyanaz, és mégis más. Háromszáz év telt el az Árnyháborúk óta, és az első rész hősei már alulról szagolják az ibolyát, ugyanakkor történeteik, legendájuk összefonódott a második résszel – Krell, Mordra és a többiek hagyatéka, a hátrahagyott relikviáik pedig szétszórva a világban, romok, barlangok mélyén várják, hogy az új kor kalandorai rájuk találjanak. Ami a kalandorokat illeti, a fáma szerint egy északi, barbár törzs vezetőjének a fiát alakítjuk, és hogy ki volt a nagyobb hős/tolvaj a családban, azt mindenki eldöntheti saját maga, ugyanis az apa fiatalkori kalandjairól (a főhős kalapácsát sem a boltban vették...) is született már egy minikampány (DLC). A főcsapás, az Invasion névre keresztelt monstre küldetéskupac pedig egy szépen ívelt, jól megkomponált fejlődéstörténet, ahol a klánvezéri szerepkörbe lassan belenövögető főhős társakat és sereget gyűjt a határmenti régiókban gyülekező gonosz Birodalom ellen. A történethez remek narráció tartozik, amit a hősök párbeszédei és kisebb-nagyobb szöveges kalandok egészítenek ki, miközben a sztori is tartogat néhány apró elágazást. Mindez egyébként nemcsak a kampánytérképen tűnik fel (mert olyan is van!), de a harcmezők speciális lokációin – boszorkánykunyhók, várak, romok – is szépen épülget a hangulat.

Stratégiai laikusként amit meg tudok állapítani: kellemes a látvány, ha pedig a mi oldalunkon a sárkány, akkor jók vagyunk.

TIPPEK, TRÜKKÖK

ELSŐ LÉPÉSEK

A kezdeti stratégiánk nagyrészt abból áll, hogy az erdőbe bezavarjuk a Younglings alakulatokat (nem lassítja le az erdő, plusz rajtaütés képesség) egy Wolf motherrel (sámán) – előbbi üt, utóbbi az állatvilágot babonázza. Az utakon pedig a lándzsás legények mennek, szorosan mögöttük a parittyásokkal, és a defensive fire tulajdonságra építünk, nevezetesen minden két hexen belüli támadó kap a fedezettűzből.

SEARCH AND DESTROY!

A pályákon minden eldugott lokációt (fehér pontot) érdemes lekövetni, a barlangok, romok mélyéről ugyanis jó kis kincsek és mellékküldetések kerülnek elő. Nem érdemes sietni, a pályák végén minden alakulatot töltsünk eredeti létszámra az elfoglalt településeken (így nem vesztenek XP-t a záróegyenlegnél), aztán mindent gyújtsunk fel (manakutat, városokat, mindent), kivéve persze, ha hazai földön harcoltunk...

RÉMFARKASÉK

A varázsló típusú hősök fejlesztésénél a Rune-bound nevű képességet mindenképp oldjuk fel, mert ez minden pálya elején +6 manát jelent, két karakternél pedig +12-t, amiből négy falkányi rémfarkast lehet megidézni. Minden terepen jól mozgó állatokról van szó, párban érdemes előreküldeni ezeket, ráadásul íjászok, troll kőhajigálók ellen szépen sebeznek, és a kincses lokációk felkajtatását is gyorsan megoldják.

AZ ÉLCSAPAT...

Ha szeretnénk minimális veszteséggel győzni, akkor a hősöket, sámánokat, thane-eket küldjük mindig előre a sűrűbe, ezek ugyanis egyszemélyes formációk (sebződnek, de nem vesztenek embert). Ha pedig sikerül korán elfoglalni néhány manakutat, akkor csak az idéző varázslatokkal szép kis sereget hozhatunk össze, és amennyiben nem sajnáljuk a pénzt, zsoldosokat is bérelhetünk (alul az egységtábla jobb szélén).

SZARVASHÁTON...

A Stag Riders, a szarvasokon lovagló lándzsavetők csoportja (illetve a továbbfejlesztett verziók) nélkülözhetetlen. Van „távcső" funkciójuk (felderítés), és ha a sereg élén bajba kerülnek, akkor a retreat képességgel a támadóra dobnak egy sortüzet, és sebzés nélkül elmenekülhetnek. Plusz rájuk nem vonatkozik a zónakontrol, támadásnál nem ragadnak be az ellenfél elé, hanem a kiinduló pozícióba lépnek vissza.

MOCSÁR-TAKTIKA

A gyíkemberek földjén jön el az a pillanat, amikor nagy szükséged lesz a nyomkeresőkre (Trackers), a szarvaslovasok ugyanis belátnak a fog of war mögé, de a rejtőzködő egységeket nem látják, és a zöldbőrűek többsége ilyen. A Trackers egységek viszont képesek kiszúrni ezeket, sőt egész jól közlekednek a mocsárban, és mivel maguk is láthatatlanok, az erdőkbe, ködgombolyagokba beállítva szép kis rajtaütéseket végezhetnek.

TROLLKODJUNK?

A beérkező lények (főleg sárkányok közelében) miatt ne nagyon csússzon szét a sereg, mindig legyen a közelben íjász, sámán és egy távolsági harcos hős, aztán ha valaki megsérül, vigyük háta, pihenjen egy kört. A birodalmi katapultokra, gépekre (pl. Hell cannon) a troll közelharcosokat szoktam ráuszítani, jelzem a troll kőhajigáló képes egyetlen dobással egy íjászkompániát messziről (3-4 hex) is kivégezni, kötelező darab.

Pistikének a Fantasy General 2 a kedvence, mert ő valóban rajong a dark fantasyért, ez meg a kép alapján igazán dark.

Falnirson (a főhős) előtt egy látszólag megoldhatatlan feladat áll: a hatalmas Birodalom légiói mellett ugyanis gépszörnyek és élőhalottak sorakoztak fel, amelyek sorra csapolják le a határvidék mágikus kútjait, káoszt és zűrzavart hagyva maguk után.

Ahogy egyre mélyebbre ásunk, minden újabb régió megcsillant valamit a pályatervezők zsenialitásából: leküzdhetetlennek tűnő erődök, pókokkal, csapdákkal teleszőtt végtelen erdőségek után újra és újra feltűnik egy még iszonyatosabb (nehézségi fok tövig húzva) hely. Találhatunk például titokzatos ködbe burkolózó pályát, egy rég elfeledett élőhalott sereggel, amely őrt áll a nem kevésbé rejtélyes kastélynál – tipp: fújd meg a kürtöt! De a gyíkemberek mocsarairól, ahol a varázslóik percenként változtatták kővé a legerősebb katonáim, és közben lesből tizedelték a lándzsás kis gyíkok a sereget, szintén csak az öröm hangján tudok beszélni, miközben ugyanilyen élmény volt a hegyeket megjárni és a kemény felföldi sógorokat megregulázni. A látvány egyébként azon ritka fajtából való, amelynek minden eleme egyszerű, mégis időtlen hangulatot áraszt, és tökéletesen illik ehhez a stílushoz. A zene gyönyörű, sőt a főmenü alatt az eredeti Fantasy General témája szól, tisztán hagyománytiszteletből.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC?

A becsatlakozó hősökről is szót ejtvén, ahhoz képest, hogy ebben a zsánerben ritkán árnyalják túl a karaktereket, itt belefért például egy iszákos, Medve becenevű, örökké a harcot kereső arc, ahogy a vak hugica (a varázserőért feladta a szeme világát) vagy a zsiványarcú Dolos, aki még az enteket is köbméterben nézi. Szimpatikus tulajdonsága az összegyűlt kompániának, hogy mindenki iszákjába (még a közkatonákéba is!) be lehet tenni egy láthatatlanná tévő köpenyt, egy a gazdit sárkányölővé avanzsáló ereklyét vagy csak egy szimpla varázslótyit. A hősök tutujgatását sem vitték túlzásba (pozitív értelemben), a karakterfejlesztésnek egyszerű, de hasznos lépcsői vannak, idéző varázslatok, a katonákat erősítő hatások vagy egy-egy méretesebb sallert ígérő csapás az adott figura fegyveréből.

Ami a küldetések szüneteiben zajló toborzást illeti, eleinte csak a kétféle alapegységet, a lándzsás hajadonokat és a fejszés ifjakat teszik elérhetővé, majd a gyűjtögethető háromféle nyersanyagból (manabigyó, páncél és fegyver) lehet átalakítgatni a sereget. A fejszésekből például egy fegyver és 25 arany árán parittyás lesz, ha a fegyveranyag helyett páncélt áldozunk be, akkor pajzsos alakulat, és ahogy egyre többet feccölünk bele, úgy jönnek elő a kéttucatnyi arzenál durvább példányai, a sámánok, felderítők, medveemberek, berzerkerek. Az okosan csepegetett készlet mellé felzárkóznak a trollok vagy az elsüllyedt sziget gyíkemberei, akik szintén egy kisebb adag toborzható egységet jelentenek (ha hajlandó vagy együttműködni). A kentaur faj is szívesen beáll a zászlód alá, már ha segítő kezet nyújtasz, és kerülöd a párbeszédekben „a dögöljön meg mind, Isten majd szétválogatja" válaszokat. A választások következményeiről szólván, megtaláltam Malric (az előző rész Dragonsworn melléknévvel emlegetett hősének) gyűrűjét és a sisakját, amely később, egy sárkánnyal való találkozáskor az „ess neki" alternatíva mellé betett egy másikat, majd így elérhetővé vált egy fakultatív (nem kötelező) pálya, a Sárkánysziget, és felszabadítva a szárnyas bestiákat, jutalmul az egyik legnagyobb fenevad beállt a seregbe.

FRISSEBB, LÁGYABB, JOBB...

Egy biztos: a Fantasy General 2 jobb, mint az eredeti, még a hibáival is (mert maradt néhány bug), ehhez pedig nem kellett más, csak mágia, hősök és történet. Sárkányokkal, élőhalottakkal és szörnyekkel birkózó keményfejű északiak. Ha szeretnéd, akkor persze a birodalmi sereget ki lehet próbálni multiban és skirmishben, de jobb, ha előbb túlesel a küldetéseken...

ÉRTÉKELÉS

Egyszerű, letisztult körökre osztott játék, élvezetes történetvezetéssel és jól összerakott harcrendszerrel. Nem váltja meg a világot, de a régi, klasszikus hexás hangulat megidézéséért jár a köszönet!

TÁLALÁS: **87%**
TARTALOM: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Hangulatos, addiktív, jól felépített hősökből/egységekből álló massza, pöpec harcrendszerrel.

KONTRA

Nincs másik, kampányban játszható faj (már készül 2 ilyen DLC, szóval lesz, csak nem ingyen), bugok, apróbb balansz problémák.

88%

NINTENDO SWITCH

MELYIK NINTENDO SWITCH VALÓ NEKED?

Nintendo Switch

3 mód a játékra: TV, Asztali, Kézikonzol

Nagyobb képernyő

Tartalmaz 1 pár Joy-Con kontrollert
Játszatok együtt többen és élvezzétek a mozgásérzékelős irányítást!

Nintendo Switch Lite

Kifejezetten kézikonzolnak készült

Könnyű és kisebb

Beépített kontrollerek

A **NINTENDO SWITCH** KONZOLCSALÁD

RENGETEG JÁTÉK KÖZÜL VÁLASZTHATSZ!

16 www.pegi.info

© 2019 Nintendo

Hogy összehasonlíthasd a két konzol adatait, látogasd meg:
http://www.nintendo.hu/switch/

Nintendo

LÁZADUNK ÉS VÉDÜNK

REBEL COPS

ADATOK
KIADÓ **THQ NORDIC** – FEJLESZTŐ **WEAPPY STUDIO** – MŰFAJ **TAKTIKAI**
MEGJELENÉS **2019.09.17.** – ÁR **STEAMEN 10 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3350 FORINT.**

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **A WEAPPY STUDIO TAGJAI SZEMMEL LÁTHATÓAN SZÍVESEN SZEREPELTETNEK ALKOTÁSAIKBAN A TÖRVÉNYBEN FOGLALTAKAT VASSZIGORRAL BETARTATÓ RENDFENNTARTÓKAT, HISZEN A THIS IS THE POLICE KÉT EPIZÓDJA UTÁN ISMÉT SIMÁRA VASALT EGYENRUHÁBA BÚJVA BIZTOSÍTHATJUK A RENDET.**

A This is the Police eddigi részeiben a rendőrfőnök meglehetősen szerteágazó teendőit láthattuk el, miközben alámerültünk a bűntől és korrupciótól terhes város legsötétebb mélységébe: a rendelkezésre álló (és némi személyiségjegygyel is rendelkező) beosztottjaink járőrözés közben kisebb-nagyobb eseteket oldottak meg, mialatt mi a begyűjtött bizonyítékok alapján igyekeztünk összerakni a történéseket, ráadásul a város vezetésére, a sajtóra, a maffiára és a magánéletünkre is figyelmet kellett fordítanunk A remekül sikerült első rész után a folytatásban már közvetlenül is részesei lehettünk egy-egy rázósabb bevetésnek, és legényeinkkel körökre osztott összetűzésekben vehettük őrizetbe (rosszabb esetben lőhettük le) a gonosztevőket.

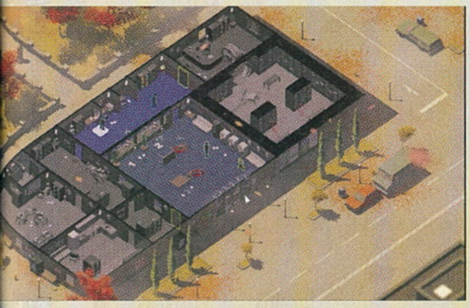
A fejlesztők láthatóan gyöngéd érzelmekkel viseltetnek a rend éber őrei iránt. Legközelebb egy randiszimulátor?

JOGÁBAN ÁLL HALLGATNI (ÉS LÁZADNI)

Ami a fehéroroszországi csapat előző művében csupán színesítés jelleggel volt jelen, az ezúttal egy teljes értékű kalanddá nőtte ki magát; a Rebel Copsban ugyanis hekusainkkal a terepen kell helytállnunk, miközben leginkább a Jagged Alliance és XCOM-szériában megszokott módon lopakodunk, rejtőzködünk, majd szükség esetén tüzelünk.

A történet szerint Ripton városában járunk, ahol is egy módfelett gonosz és rejtélyes gengszter, Viktor Zuev vette át a hatalmat a teljes elit (beleértve a rendőrséget) felett. Néhány exzsaru azonban nem hajlandó az új rendszert szolgálni, ehelyett kiválnak a kötelékből, és a polgárok lelki, valamint nem utolsósorban anyagi támogatásával saját csapatot hoznak létre, hogy visszaállítsák a régi rendet.

Minden küldetés előtt össze kell állítanunk egy ütőképes csapatot a rendelkezésre álló embereinkből, akik eltérő képességekkel bírnak: például van, aki pontosabban lő, mások képesek a távolból letartóztatni a gyanúsítottat, netán távolabb látnak. Felszerelésükre szintén figyelmet kell fordítanunk, egy-egy pisztoly a szükséges lőszerrel mindenképpen jól jön, de vihetünk magunkkal többek között gumibotot, kést, sokkolót, hangtompítót, zárfeltörő készletet, páncélt, netán elsősegélycsomagot. A boltban borsos áron vehetünk ugyan utánpótlást, ám kezdeti anyagi lehetőségeink igencsak szűkre szabottak. Időről időre a városka lakói megkeresnek bennünket, hogy fő teendőink mellett nekik is segítsünk, kéréseik teljesítését követően pedig pénzzel vagy egyéb hasznos holmikkal jutalmaznak meg – a néppel való jó viszony hosszú távon kifizetődő.



Ha sikerült lelőni/lekéselni ellenfeleinket, utána már ki is húzhatjuk őket az útra, mintha baleset történt volna. Csak a vérfolt is a megfelelő helyen legyen.

A bevetések során csak végszükség esetén érdemes fegyverünkhöz nyúlni, inkább egyik fedezékből osonjunk a másikba, legtöbbször ugyanis hatalmas túlerővel nézünk szembe, töltényből kevés van betárazva, találat esetén pedig pár kör alatt elvérzünk, hacsak nincs valamelyik tagnál kötszer. A banditákat tehát érdemesebb megadásra felszólítani, netán hátulról jól irányzottan ártalmatlanná tenni, majd megbilincselni, mielőtt aktiválnák a riasztót. Le is szúrhatjuk őket, ebben az esetben azonban vonszoljuk el a testet a kíváncsi szemek elől.

Teendőik végeztével embereink tapasztalati pontokkal gazdagodnak, és egyre ügyesebbé válnak, például nagyobb eséllyel hajolnak el a lövésektől.

AMIT MOND, FELHASZNÁLHATÓ ÖN ELLEN

Kooperatív módra nincs lehetőség (nem is hiányzik), nagyobb baj azonban, hogy a kamera nem forgatható, így sokszor nehéz megtalálni az optimális fedezéket, illetve sokakra a játék nehézsége is riasztóan hathat. Nem különösen eredeti, ám a tavalyi Jagged Alliance: Rage!-nél nívósabb anyag a Rebel Cops.

ÉRTÉKELÉS

ASTRODAVE

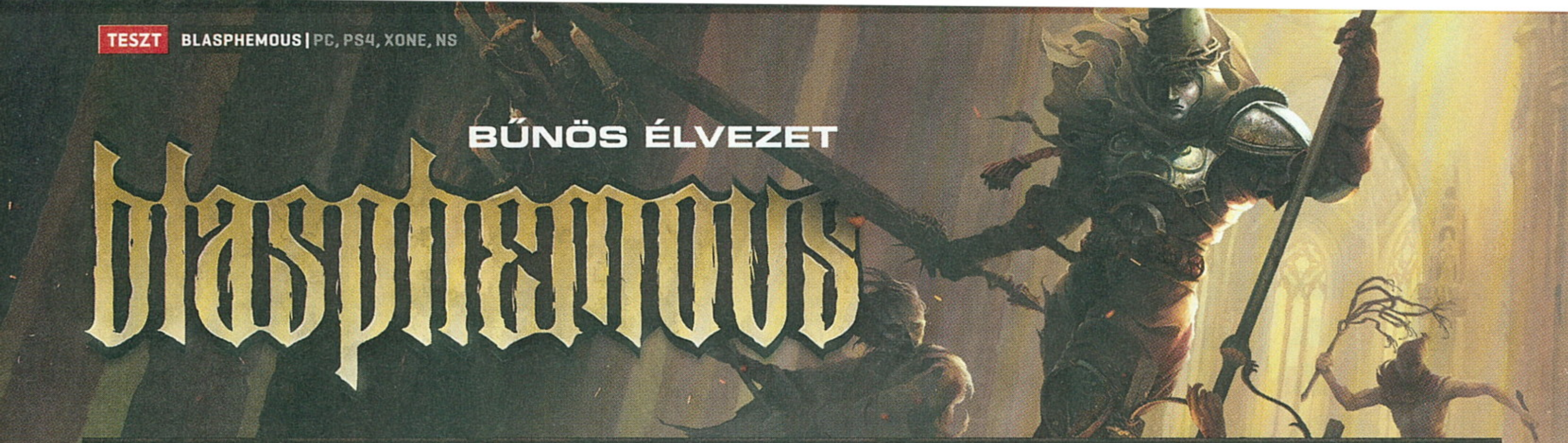
A This is the Police spin-offja körökre osztott módon a kegyetlen harctéren teszi próbára a rendfenntartó szerveket, ahol egyetlen elhibázott lépés meghiúsíthatja még a legalaposabban kitervelt akciót is.

TÁLALÁS: **77%**
TARTALOM: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **71%**

PRO
Árához képest kellően hosszú, jópofák az animációk és a zene is hangulatos.

KONTRA
Időnként még könnyű fokozaton is meglehetősen frusztrálóvá tud válni, ha minden emberünket életben akarjuk tartani, ráadásul a kameraforgatás hiánya sem könnyíti meg a dolgunkat.

73%



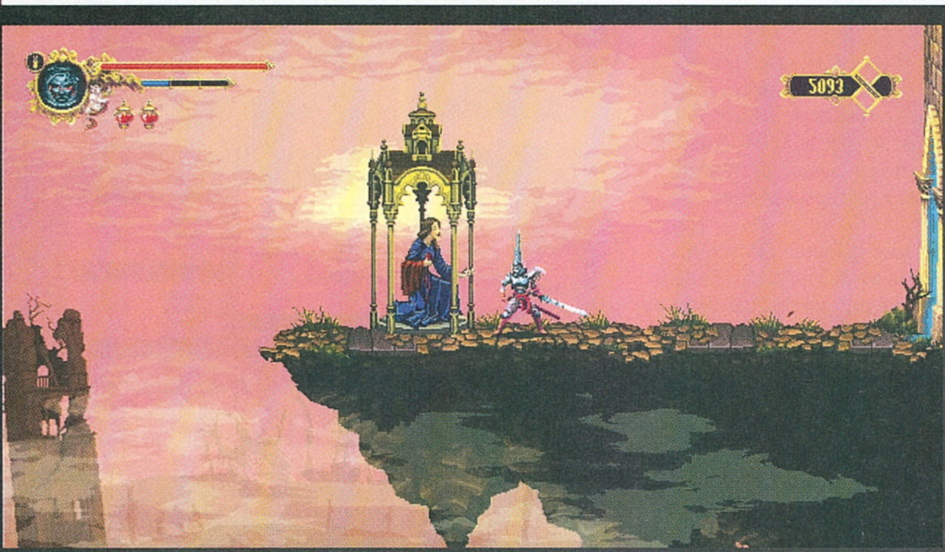
BŰNÖS ÉLVEZET

Blasphemous

[ÍRTA DRAG] **Örök körforgás. Egy élet és halál között ragadt kiválasztott. És egy pusztulásnak indult, leginkább egy megelevenedett rémálomra hasonlító világ. Ismerősen hangzik? Könnyen lehet. A Blasphemous azonban megmutatja, miként lehet a már jól ismert ízeket újszerű formában tálalni.**

ADATOK

KIADÓ **TEAM17** – FEJLESZTŐ **THE GAME KITCHEN** – MŰFAJ **METROIDVANIA** – MEGJELENÉS **2019.09.10.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, ÁTSZÁMÍTVA NAGYJÁBÓL 8 300 FORINT.**



Ha van olyan műfaj, amely rengeteget köszönhet az elmúlt évtized „indie boom"-jának, akkor a metroidvaniának becézett szekvenciális akció-platformerek mindenképpen ezen játékok közé sorolhatók. Nem túlzunk, ha azt állítjuk: bő egy generációval ezelőtt tetszhalott állapotban volt a zsáner, a 2009-es – és nem mellesleg veszettül zseniális Super Metroid-homázsnak bizonyuló – Shadow Complex azonban mindent megváltoztatott, elindítva egy hullámot, melynek csúcsán lovagolva jelenleg ott tartunk, hogy lényegében nem telik el úgy hónap, hogy ne érkezne legalább egy izgalmas cím, ami a stílushoz köthető. Ezúttal is épp egy ilyen futott be a tesztlaborba a The Last Door alkotóinak új játéka, a Blasphemous személyében, melyről (meglehetősen pozitív) gamescomos élményeink kapcsán érintőlegesen már az előző számban is olvashattatok, most azonban ideje volt „élesben" is próbára tenni őkelmét.

VÉRES VEZEKLÉS

A Blasphemous Cvstodia földjén játszódik, melyet egy súlyos átok sújt – ne tévesszen meg, hogy A Csodaként hivatkoznak erre a helyiek, a világ ugyanis tényleg lehangolóan szomorú képet fest. Ebbe érkezünk meg – pontosabban támadunk fel – mi, akit csak mint A Vezeklő (The Penitent One) szólítanak a többiek, hogy beteljesítsük sorsunkat, meg persze, hogy kiűzzük a gonoszt onnan, ahova nem való. Különösebben eredetinek nem mondanánk az alaphelyzetet, az egész kisugárzása mégis páratlan, a The Game Kitchen játéka ugyanis gigantikus merőkanállal merít mind a vallási témákból és a spanyol folklórból, mind pedig a hemoglobinból: a Blasphemous brutálisan véres játék, ugyanakkor ezen eleme sosem válik tolakodóvá, az egész nagyon szépen harmonizál a világgal és a háttérsztorival, az öncélúság még csak véletlenül sem merülhet fel.

Maga a történet egyébként tálalásában meglehetősen elvont, nagyrészt különös nyelvezetű párbeszédeken és tárgyleírásokon keresztül bonthatjuk ki, hogy mi is zajlik valójában körülöttünk. Ismerősen hangzik? Igen, a Blasphemous nem titkoltan nagyot merít a Dark Soulsból, a főhőstől kezdve a világábrázoláson át a sztoriig, de a gameplay és az egyes játékelemek terén is egyértelműen érezhető a FromSoftware-hatás.

YOU DIED!

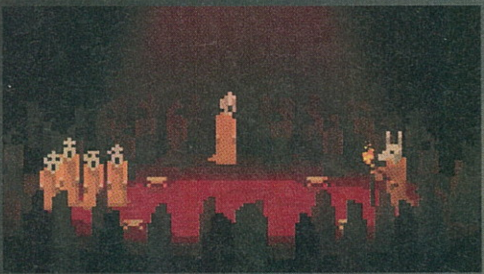
Na, ez az a felirat, amit nem fogsz egyszer sem látni a Blasphemous végigjátszása során. Nem azért, mert sosem hullasz majd el (ó, dehogynem!), hanem mert stílszerűen latinul búcsúztat el téged a játék, ami apró, de nagyon kreatív húzás volt a készítőktől. És itt jön a kötelező kérdés: akkor a Blasphemous is brutál nehéz? Nos, eltekintve attól, hogy én a Dark Soulst sem tartom a szó szoros értelmében véve nehéznek (de ez egy másik téma, amivel egy komplett másik cikket meg lehetne tölteni): alapvetően nem könnyű, elhalálozni annál inkább – már csak azért is, mert a 2D-s megvalósításból adódó platforming miatt nemcsak az ellenfelek tudnak végzetessé válni, hanem egy elmért ugrás is.

Ha ez megtörténik, akkor a Dark Soulshoz hasonlóan a legutóbbi tábortűznél (jelen esetben térdeplőnél) ébredsz, amik hasonló elven működnek: mentési pontként és életerő-újratöltőként funkcionálnak, ugyanakkor feltámasztják az összes megölt ellenfelet is. Nagy könnyedség ellenben, hogy a fizetőeszközként szolgáló könnyeket halál esetén sem veszítjük el, valamint elhullásunk helyszínére is csupán azért érdemes visszamenni, hogy a mágiának megfelelő Fervour-sávból letört darabot visszaszerezzük – de a gyóntatószobrok használatával

Szép nagy fejük van ezeknek a szerencsétleneknek. Milyen kár, hogy nemsokára hiába fogják keresni a sisakjukat a helyükön...

A spanyolok már csak így főznek

A pixelart stílus nem áll messze a The Game Kitchen csapatától, a sevillai stúdió első nagyobb játéka, a The Last Door ugyanis szintén a Blasphemoushöz hasonló képi világgal büszkélkedhet – igaz, jóval elnagyoltabb részletekkel. Hasonlóság még a két játék között, hogy ahhoz is a Kickstarteren szereztek anyagi támogatást, a szóban forgó point-and-click kaland ráadásul két szezont és nyolc epizódot is megélt, bizonyítva, hogy az előzetes ígéreteket igenis komolyan veszik. Szerencsére a fejlesztőcsapat ezúttal is hangsúlyozta, hogy hasonlóan hosszú távú támogatásra számíthatunk a Blasphemous esetében is, ingyenes extra tartalmakkal – amennyiben tényleg így lesz, akkor Kickstarter-fronton a spanyolok mindenképpen követendő példaként emlegethetőek.



ezt is megúszhatjuk. Messze van tehát a Blasphemous attól, hogy szolgai koppintás legyen, példának okért maga a harc sem stamina-alapú, ugyanakkor egyértelműen átjárja az a hamisítatlan soulslike-érzés, amit egészen biztosan értékelni fognak azok, akik szeretik az ilyen jellegű játékokat. Kell hozzá türelem, hogy bírjad ideggel, amikor már tizedjére futsz neki egy szakasznak vagy bossnak. Kell hozzá bátorság, hogy egy új helyszínen, egy teljesen új ellenféllel szemben se inogj meg. És kell hozzá fegyelem is, hogy ne a saját ostobaságod és könnyelműséged vigyen sírba. A győzelem diadalittas érzése vagy a továbbjutást rejtő kulcs felfedezése azonban olyan jutalom, amiért megéri egy kicsit szenvedni, mert a Blasphemous igenis meghálálja az említett tulajdonságokat. Mint ilyen, tökéletesen bizonyítja, hogy a fejlesztők értik, mitől lesz igazán nagyszerű egy soulslike játék.

PIXELMŰVÉSZEK

Ha már referenciák, a Castlevania-széria legjobbja, a Symphony of the Night is garantáltan eszünkbe fog jutni. A helyszínek látványa és felépítése, valamint az ellenféldizájn ugyanis elég erősen idézi a műfaj egyik legnagyobb klasszikusát, mocsarakkal, gótikus belső terekkel, csatornákkal, katakombákkal vagy éppen havas tájakkal. Szerencsére azonban itt sem érezni, hogy a készítők nem tették hozzá a magukét – tényleg nem győzöm hangsúlyozni, mennyire erőteljes saját stílusa és atmoszférája van a Blasphemousnek. Ehhez pedig nagyban hozzátesz a tényleges grafika, ami pixel art jellegű, vagyis az alaphangulat meglehetősen retró. Az összkép mégis mesés, köszönhetően a rengeteg apró részletnek és a fantasztikus animációknak, így a nyers grafika hiába nem idézi a modern kort, a színvonal és a megvalósítás abszolút mainak mondható.

ÉRTÉKELÉS

A spanyolok nem próbálták feltalálni a spanyolviaszt, már bejáratott metroidvania és soulslike elemekből építkeznek, ám teszik ezt jó érzékkel, kiemelkedően stílusos tálalásban.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Kiemelkedő vizuális dizájn, a vallásos és folklór háttér nagyon erős és sajátos atmoszférát kölcsönöz, a helyszínek és az ellenfelek kellően változatosak.

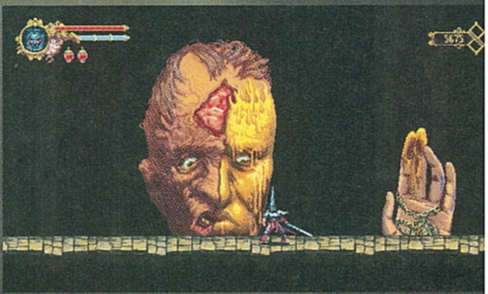
KONTRA

Az irányítás itt-ott egy picit bizonytalan, tartalmilag nem tudja felvenni a versenyt a műfaj modern klasszikusaival.

85%

Bla-bla... oké, tudom, te vagy a Mindentudó Lebegő Fej, akitől most nagyon félnem kéne, de te is úgy végzed majd, mint a többi.

Ahol itt-ott kicsit kopottabbnak érződik a Blasphemous, az inkább az irányítás. Magával a detektálással nincs gond: a hitboxok alapvetően megbízhatóak, mint ahogy a (kissé egyébként talán túlságosan is hatékony) kikerülő mozdulat „sebezhetetlen frame"-jei is kellően kiszámíthatóak, a levegőben azonban valahogy nem éreztem elég magabiztosnak a karakteremet. A felfelé és lefelé történő csapások kicsit „csúszósak", valamint szerintem a platformok szélének megragadásához szükséges távolságot sem sikerült tökéletesen belőni – ezek azok a pontok, ahol nem éreztem mindig úgy, hogy teljesen ura vagyok a karakteremnek. A harc többi része azonban szerencsére rendben van: a repertoár ugyan nem bővül jelentősen a kezdetekhez képest, illetve a varázslatokat is kicsit haszontalannak éreztem (az alap ellenfeleket úgyis ki kell ismernünk nélkülük is, a bossok ellen pedig általában elég lassúak és rizikósak), de összességében egy pillanatig sem untam, a dodge és parry mechanikák pedig kellően szórakoztatóak és megbocsátóak.



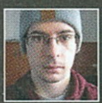
REPETÁT KÉRÜNK!

A Blasphemous tipikusan metroidvaniás, és egyébként egészen nonlineáris térképe az alapvetően elkülönülő, de itt-ott mégis kapcsolódó területekkel meglehetősen terebélyessé válik a végigjátszás utolsó szakaszára. Rövidnek tehát semmiképpen sem mondanám, de azért meg kell jegyezni, hogy a főellenfelek, gyűjtögetnivalók, opcionális küldetések vagy éppen a karakterünket egyedi tulajdonságokkal felruházó itemek (itt éppen rózsafüzérek) tekintetében azért nem ér fel a műfaj modern nagyjaihoz, mint amilyen például a monumentális Hollow Knight. Egy normál végigjátszás azonban így is simán beletelik 15-20 órába, nem is beszélve a 100% hajkurászásáról, egy 25 eurós játéktól pedig ez több mint korrekt – főleg úgy, hogy a fejlesztők ingyenes frissítéseket is ígérnek, miután a Kickstarterről indult, és akad még néhány teljesítendő ígéret.

A végigjátszás egyáltalán nem lineáris, bizonyos helyszíneket tetszőleges sorrendben járhatunk be.

Napjaink metroidvania-áradatában nem könnyű érvényesülni, pláne az elmúlt években született számos remekmű árnyékában, a Blasphemous azonban sikerrel vette az akadályt: témája, háttérvilága és látványtervezése összességében egy nagyon erős karaktert alkot. Mindez pedig olyan játékmenettel párosul – kellemesen megszórva némi soulslike fűszerezéssel –, ami magában hordozza mindazt, ami egy kiemelkedő stílusbéli címhez szükségeltetik. Magát a végeredményt is bátran nevezhetjük annak – nincsen ebben semmi... blaszfémia.

A GURUK MEGMONDJÁK



STEELSAINT KIEMELKEDŐEN SZÓRAKOZTATÓ

Nem ápolok olyan nagy barátságot a soulslike címekkel, eddig talán csak a The Surge volt az, ami ideig-óráig meg tudott fogni, épp ezért engem lepett meg a legjobban, mikor a Blasphemous két pillanat alatt beszippantott, hogy aztán jó darabig csak a spanyol stúdió elborult zarándoklatán járjon az eszem. A The Game Kitchen alkotásában valahogy benne van minden, amit az ember egy játéktól csak kívánhat: stílusos grafika, remek hangulat (külön tetszett, milyen groteszk háttérvilágot és ellenfeleket hoztak össze a készítők) és persze végtelenül szórakoztató játékmenet, mely egyszerűen nem engedi a játékost. És bár több tucatnyi alkalommal haltam meg csak az első órákban, valahogy mindig visszaültem a Blasphemous elé, mert végig ott duruzsolt a fülembe az a bizonyos hang, hogy „csak még egy próbálkozást". Nyugodt szívvel tudnám ajánlani bárkinek, aki csak egy kicsit is érdeklődik a zsáner iránt.

EPIC WIN

WRC 8 THE OFFICIAL GAME

[ÍRTA GEBBBE]

Amikor feladatul kaptam, hogy a Rali Világbajnokságot feldolgozó WRC 8-at kell tesztelnem, akkor nem mondom, hogy nem volt bennem félelem. A korábbi csalódások (WRC 5) elég nagy nyomot hagytak bennem, hogy szünetet iktassak be a sorozatban. Azt hiszem, hogy jól döntöttem.

ADATOK

KIADÓ **BIGBEN INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **KYLOTONN** – MŰFAJ **VERSENY** – MEGJELENÉS **2019.09.05. (SWITCHRE KÉSŐBB ÉRKEZIK.)** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 50 EURÓ, KB. 16 800 FORINT.**

Nem, most nem kell végeláthatatlan fröcsögésre készülnötök, a szünetelés lehető legjobb értelméről van most szó, mert a számomra kissé csalódásként megélt Dirt Rally 2.0 után ténylegesen nagy űr tátongott bennem a ralijátékokat illetően. Ugyan a Kylotonn 2018-ban pihentette a WRC-sorozatot – a WRC 7 után ugyanis nem érkezett éves folytatás –, de egy V-Rally 4 azért becsúszott tesztelésre a tavalyi évre is. Utóbbiról sem mondanám, hogy a nagy kedvencem lett, kínkeserves szenvedéseken mentem keresztül a cikk megírásakor, amit utána bizony Böjti is szóvá tett („ejnye-bejnye"). Jól gondoljátok, ha mindezek után a WRC 8 bizony kellemes meglepetést okozott, mert csak ritkán próbálom meg fokozni a csalódott hangnemet. Akadnak persze kivételek, elég, ha csak az MXGP 2019-ig kanyarodunk vissza.

Vannak energiaitalok, amik szárnyakat adnak, de egy-egy keményebb terepen még erre sincs szükség, és már repülhetünk is.

Most azonban változás szele hozza a kipufogó illatmintáját. Vagy valamit szuperül megérzett a Bigben Interactive, vagy PC-fronton kezdték kevésnek ítélni a bevételeiket, de augusztus legvégén ők is úgy döntöttek, hogy az Epic Store-féle exkluzivitásban látják a játékaik jövőjét. Tehát laza 1 héttel a megjelenés előtt a WRC 8 is bekerült ebbe a kínálatba, így az ügy kísértetiesen emlékeztetett a Metro Exodus kálváriájára. A Steam áruházi felület természetesen itt is készen volt hetekkel a játék érkezése előtt, de az előrendelési lehetőség hiányában most nem áll fent az a szituáció, hogy akik korábban bezsákolták, azoknak biztosítani kell a supportot ezen a platformon is. Egyszerűen annyi szerepel a vásárlási gomb helyett, hogy várhatóan csak 2020 szeptemberében lesz elérhető a program. Talán ez azt jelenti, hogy jövőre sem kapunk folytatást, így az ottani bevételek is jól fognak majd jönni a stúdiónak, ami valljuk be, hogy egy év elteltével nem is olyan rossz faktor.

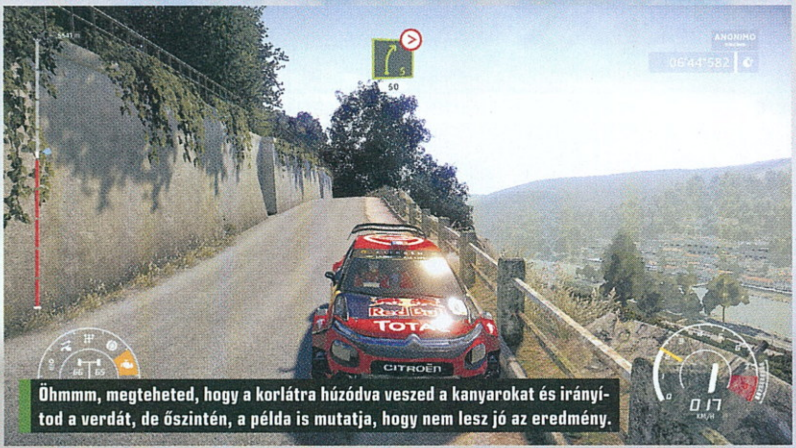
KITÁRUL A VILÁG

A WRC 8 a 2019-es világbajnoki szezonra fókuszál, így a lehető legfrissebb pilóta- és jármű felállásokkal vághatunk neki a szakaszoknak. Mehetünk Skodával és Forddal, szaggathatjuk a talajt Hyundai és Volkswagen volánja mögött, de akár régebbi vasakkal is megpróbálkozhatunk, hála a Lancia pár modelljének. Történelmien magas a mezőnyben a világbajnoki címek száma is, hiszen elég, ha csak a két francia fenomén, Sébastien Loeb és Sébastien Ogier elhódított trófeáit rakjuk bele egy kalapba. Használnunk kell a számoláshoz a lábainkat is, mert előbbi 9, utóbbi pedig 6 elsőséggel rendelkezik, ami valami egészen fergeteges. Abba már bele sem megyek, hogy Ogier 10 évvel fiatalabb honfitársánál, így még van némi ideje rá, hogy túlszárnyalja kollégáját. Nincs elaprózva a versenyek száma sem, hiszen nem kevesebb, mint 14(!) ország raliját kapjuk meg, és ezen felül egy szabadon bejárható tesztpályát is, hogy kedvünkre autókázhassunk, vagy csak egy új irányítási beállítást próbáljunk ki. Van tehát 100 szakaszunk, amiket biztosan időbe telik memorizálni, így ezeket hibátlanul teljesíteni sem lesz egy leányálom.

Korzika, Monte-Carlo, Németország és Argentína biztosan az agyunkra fog menni, mert időnként olyan szűk helyeken és éles kanyarokon át vezetnek az útvonalak, hogy 2-3 etap után talán egy kisebb séta is jól fog esni. Mexikóban azon nevethettek a gringók, ahogy a 60 méter mély szakadékba esek bele tehetetlenül, pedig esküszöm az élő Istenre, hogy időben fékeztem! Hol máshol is próbálhattam volna ki az esős időjárás

LEGENDÁS VASAK

A Kylotonn is megérezte, hogy egy igazi ralijáték lelke nem csak az egyre jobban kidolgozott fizikában rejlik, hanem a választható autók kínálata sem tudható le az aktuális évad masináival. Az igazán őrült fanatikusok, akik tudják, hogy nézett ki annak idején egy B csoportos raliszörnyeteg, nem elégszenek meg a mostani modern körülményekkel. Igazán merész húzás tehát, hogy a '80-as évek közepének legendás, még abban az évtizedben betiltott autói közül is megvehetünk egyet DLC formájában. Történetesen azzal a Lancia 037-essel száguldhat a kedves vásárló, amelyik az 1985-ös Korzika-ralin szenvedett halálos kimenetelű balesetet Attilio Bettegával a volánja mögött. Nem ő volt a kategória egyetlen áldozata, így alig 4 év után be is rekesztették ezt a géposztályt. Az RWD Legends pakk ára 5 euró, tartalmazza még a WRC 7-ből ismert egyetlen DLC járgányt, a Porsche 911 GT3 RS RGT-t is.



Öhmmm, megteheted, hogy a korlátra húzódva veszed a kanyarokat és irányítod a verdát, de őszintén, a példa is mutatja, hogy nem lesz jó az eredmény.

viszontagságait, mint Wales nyirkos vidékein? Az a bizonyos „taknyon csúszás" enyhe kifejezés az ott átélt élményekre. A játék elindítása után még ennél többet is felfedezhetünk, de minden helyszínt leírni nem elég ez a két oldal.

A RÉSZLETEK ÖRDÖGE

Ennyi különböző országot és útfelületet lemodellezni azonban nem egyszerű feladat, nem is csoda, hogy a WRC 8 fejlesztése nem a megszokott időt vette igénybe. Nem győztem ámuldozni a részletességen, a hihetetlenül sok modellen és a rombolható elemek számán. Az elsőnek kicsit fura hatású grafikát hamar megszokja a szem, nem fogjuk úgy érezni, hogy valami borzalmas álomból ébredtünk fel. Szánjunk egy kis időt arra, hogy a mozgási elmosódás (motion blur) értékeit a minimumra állítjuk, beállítjuk a monitorunk megfelelő frekvenciáját és a V-sync opciót is bekapcsoljuk. Ezeknek hála minden zavaró szakadozás megszűnik, és fél óra játék után nem fog kifolyni a szemünk sem. Az autókat illetően sem lehet sok okunk a panaszkodásra, kidolgozottságuk példás, és a hangok is nagyon a helyükön vannak. A kipufogó pattogatott kukoricára emlékeztető pattogásával engem le lehet venni a lábamról, akármilyen versenyen is egyen éppen a fene. A gumiabroncsok okozta füstfelhő azonban túl rövid ideig van jelen, és a tócsákba való belehajtásnak is egy érdekes vizuális vonulatát láthatjuk. Arról nem is beszélve, hogy szerintem vagy túlságosan nagyot rántanak a kocsinkon, vagy éppen semmilyen hatással nincsenek rá, pedig szemre nagyobbaknak tűnnek a vízfoltok. A már említett walesi takonydagonya sem éppen azt a feelinget adja vissza, hogy mennyire sáros is az adott útszakasz. Aszfalton tapasztaltam a legkevesebb problémát, szinte minden a várt módon alakult, és a kézifléket is kiválóan lehet használni rajta. Argentína hatalmas kövekkel tarkított ösvényein azonban a kasztnim már irreálisan pattogott összevissza. Mindezek ellenére az összhatás egyáltalán nem az idegbajt okozta számomra, hanem a pozitív élményt táplálta.

A TE CSAPATOD

A karriermód nagyon összetett, saját magunk állíthatjuk össze a csapatunk személyzetét, a naptár minden üres helyére magunk választhatunk programot, és egy nagyon komoly méretű fejlesztési fán osztogathatjuk el a szintlépésekért kapott pontjainkat. Mindennek a kinézete teljesen a Codemasters-féle F1-játékok R&D (Research & Development) menüjét juttatta eszembe. Ha ez még kevés volna, akkor a levelezést is figyelni kell, döbbenetesen részletes statisztikákat bámulhatunk, de a számlákat is nekünk kell befizetni egy-egy esemény végeztével, így aztán láthatjuk szépen elillanni egy keservesre sikerült hétvége bevételeit. Választhatunk magunknak rövid és hosszú távú célokat, és ezeket kell összehangolni az autógyártónk elégedettségével és a csapattagok moráljának pozitívan tartásával. Nem kell félni, mert ha ez éppen nem a mi világunk, akkor csak a sima szezont kell választanunk,

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI MÉGSEM ÉN VAGYOK A HÜLYE

Az a helyzet, hogy teljesen ledöbbentem, mikor elindítottam a játékot. Oké, az elvárásaim nem voltak nagyok, de konkrétan azt éreztem a tartalom és a megvalósítás miatt, hogy ezúttal a kis kiadónál tevékenykedő kis csapat valami olyasmit tett le az asztalra, ami lényegében a nagyokat (avagy Dirt 2.0) is megszorongatja. A menedzselés valami elképesztően részletes és stílusos, végre van normális UI, az extrém helyzetekben versenyzés páratlan, a felhozatal pedig izmos. Direkt vártam, hogy mit mond Gebbbe, majd amikor rám írt egy hasonló összefoglalót, mint ami nekem jutott eszembe, akkor már megnyugodtam, hogy a hiba nem az én készülékemben van. Jó, van még hova fejlődni, de ha én kocasofőrként is azt látom, mint a hozzáértő kolléga, akkor valami csak van a dologban. Gondolom én, de ha van buktató, majd te rácáfolsz, kedves olvasó!

ÉRTÉKELÉS

Kifejezetten sokat fejlődött a WRC-sorozat, nagyon jót tett neki az egy év pihentetés. Nekem ez most többet nyújtott a Dirt Rally 2.0-nál is.

TÁLALÁS: **78%**
TARTALOM: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **81%**

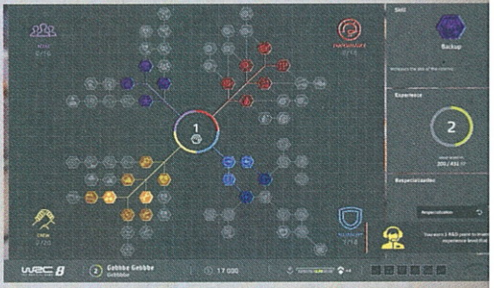
PRO

A világbajnokság összes helyszínén versenyezhetünk, amelyek elképesztő részletességgel vannak megalkotva. Mindenki számára fogyasztható játékélmény, akár kontrollerről vagy kormányról legyen szó.

KONTRA

Vannak esetek, amikor a fizikai hatások nem párosulnak teljes mértékben a vizuális elemekkel. A játék elején pepecselni kell a grafikai beállításokkal. Az Epic Store-ban nincsenek teljesítmények a játékokhoz, így ez a rész most egy évig kimarad.

82%



és már darálhatjuk is a versenyeket. Külön pirospontot adok az online multiplayer lehetősége mellett az osztott képernyős mód jelenlétének, mivel ez a műfaj már igencsak kihalóban van. Kevesen tudják, de a WRC-játékosok is megmérettetnek az esport-színtéren, így a WRC 8 a 4. szezont hozza el nekünk, hogy versenyre kelhessünk a világ más játékosaival is.

MEGVETTEK KYLÓRA

Mivel is lehetne zárni eme sorokat? Mindenképpen egy hatalmas vállveregetéssel, hogy miután újra visszatértem a WRC-sorozathoz, egy teljesen más programot kaptam a kezeim közé, mint mondjuk 3 évvel ezelőtt. A képzeletbeli lécet az elvárások biztosan magasra teszik, de a Kylotonn most feljebb állította a bizonyos mércét önmagának is. Jóslatom szerint két év múlva fogunk majd megint találkozni, addig az is kiderül majd, hogy az Epic Store felé való elmozdulás mennyire volt jó ötlet. Ami bizonyos, hogy jövő szeptemberig az sem derül ki, hogy a steames felhasználók hogyan látják a WRC 8-at a saját szemükkel. Valahogy úgy érzem, hogy a játék ezúttal képes lenne kilépni a „Vegyes" megítélés évek óta szorongató csapdájából.

STYGIAN Reign of the Old Ones

ÉLET AZ EPIC FAIL UTÁN, AVAGY LOVECRAFTI DISZTÓPIA

[ÍRTA **ZOO_LEE**] Az H. P. Lovecraft munkásságán alapuló játékok az utóbbi időben valóságos reneszánszukat élik. A Cultic Games csapata ezen a vonalon egy olyan horror-szerepjátékkal állt elő, amelyben Cthulhu és társai átvették a világ, de legalábbis az Arkham városa feletti uralmat.

ADATOK

KIADÓ **1C ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **CULTIC GAMES** – MŰFAJ **TÚLÉLŐHORROR-RPG** – MEGJELENÉS **2019.09.26.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8 400 FORINT.**

Ugyan H. P. Lovecraft műveit számos író, zenész, filmrendező és játékkészítő vette már alapul, hol vizualitás, hol hangulat terén a művében, az életmű eddig szinte kimeríthetetlen aranybányának bizonyult az értelmezések és inspirációk végtelen lehetőségeivel. A Cultic Games csapata egy viszonylag kevésbé feltérképezett aspektusra alapozta játékát, egy meglehetősen kemény, játékstílusában a korai Falloutokat és Planescape Tormentet idéző horror-szerepjátékot, melyben a Mérhetetlen Vének feltámadtak, az emberi faj maradékának pedig ebben az önmagából kifordult, borzalmakkal teli világban kell küzdenie a túlélésért.

EZEK A FRÁNYA HÉTFŐK

Bár az, hogy vajon az ősi erők hatása az egész világra kiterjed-e, erősen kérdéses, főhősünk és sorstársai ugyanis mindössze abban biztosak, hogy egy azóta „Fekete Napként” emlegetett esemény során, melyet látomások, sötét ómenek és próféciák előztek meg, elsötétült az ég, iszonyatos rémségek árasztották el Arkham környékét, a külvilággal pedig minden kapcsolat megszakadt. A városban két jelentős erő maradt csak aktív – a maffia, egy kegyetlen „Viaszpofa” nevű keresztapa vezetésével, és egy titokzatos szekta, amely a jelek szerint valóságos paradicsomként éli meg a végidőket.

Ám egy rejtélyes rémálmot követően hősünk felkerekedik, hogy megkeresse a titokzatos „Szomorú Embert”, egy arc nélküli, különös teremtményt, aki vagy az események elindítója lehetett, vagy a megoldás és a menekülés kulcsát birtokolja. A nyomozás során természetesen összetűzésbe kerülünk számtalan természetes és természetellenes fenyegetéssel, Lovecraft karaktereinek és szörnyeinek széles skálája teszi tiszteletét, és ellátogathatunk olyan ikonikus helyszínekre is, mint az összeomlott Miskatonic Egyetem, az Álomföldek és az Innsmouth-i Marsh-család rettegett raktárépülete.

A Stygianban ez a nyomozás közel sem egyszerű feladat, a háttérben ugyanis egy elég könyörtelen szerepjátékos rendszer működik, melynek keretein belül az elhalálozás igen egyszerű, de a kellemes kilátások közé tartozik még az elmebaj és a különböző átkok begyűjtése is. Szerencsére hősünket, akit meglehetősen széles skálán szabhatunk testre az életkortól korábbi foglalkozásáig (vagy választhatunk előre kész összeállítások közül is, ha szeretnénk inkább biztosra menni), különböző társak is segíthetik kalandjai során, akik képességeik révén jól kiegyensúlyozhatják gyengeségeit is. Többek között csatlakozhat hozzánk A kívülálló című novella rémséges narrátora, egy élőhalott katona és Lovecraft neje, Sonia Greene is, aki Randolph Carter nevű alteregójaként munkálkodó férjét keresi a káoszban. Csapatunk és karakterünk összeállítása létfontosságú a játékmenet szempontjából – alapvetően meghatározza, hogy a küldetések során milyen mértékben támaszkodhatunk a karakterek szellemi képességeire, és milyen mértékben a fegyvereinkre.

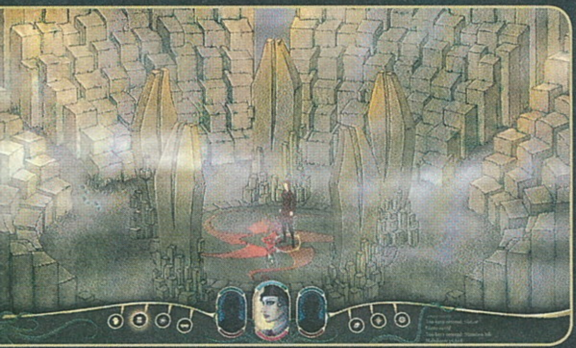
> A Lovecraft-rajongók számára igazi referencia-kánaán a Stygian, a játék telis-tele van ismert témákkal, karakterekkel és helyszínekkel.

RÉMMESEKÖNYV

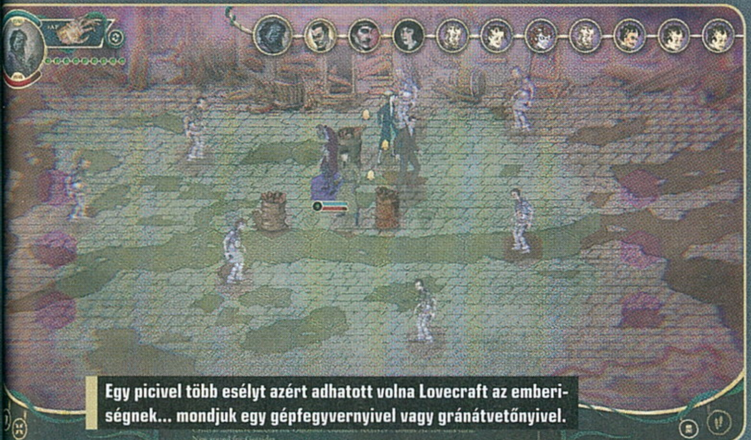
Az alapkoncepció rengeteg lehetőséget tartogat, a Stygian pedig mindezt fantasztikusan prezentálja. A kézzel rajzolt, Edward Gorey-t idéző grafikai megoldások, a baljós, borongós zenék, az egyszerre hátborzongató és gyakran fanservice szerepét betöltő történetszálak és párbeszédek kiválóak. Pont ezért különösen fájdalmas az általános csiszolatlanság, amely végigkísérte a Stygian tesztelését. Nem egetverő hibákról van szó, inkább olyan elemekről, amelyek általában egy hosszabb Early Access fázis alatt szép lassan eltűnnek. A tesztelés során belefutottam egymásra renderelt karaktermodellekbe, de olyan

Miből lesz a cserebogár, vagyis a lovecrafti játék

A „lovecrafti” jelzőt számtalan könyv, film és játék akasztja magára előszeretettel, ám ennek pontos definíciója terén gyakran egészen látványosan nincsenek közös nevezőn. Az elfogadott álláspont, hogy a lovecrafti jelző nem a csápos-nyálkás szörnyeket jelöli, hanem az egzisztenciális rémületet, a fenyegető ismeretlen és a főhős, illetve a teljes emberi faj jelentéktelenségének iszonytató borzalmát a felfoghatatlanul ősi, elpusztíthatatlan erőkkel szemben. Ezt játékmenetben tükrözni kimondottan nagy kihívás, ám a Stygian ilyen téren is remekel, míg más alkotók előszeretettel hivatkoznak az író nevére pusztán azért, mert alkotásukban egy lény Cthulhuról lett mintázva.



Na szép, amikor az irodai ülőmunka egészségügyi veszélyeiről regélnek a szakértők, akkor ezekről a szitukról sosem esik szó!



Egy picivel több esélyt azért adhatott volna Lovecraft az emberiségnek... mondjuk egy gépfegyvernyivel vagy gránátvetőnyivel.

esetbe is, amikor fel-alá rohangáltam a továbbjutást kutatva, majd egy egyszerű újraindítást és állásvisszatöltést követően a játék végre hajlandó volt elindítani a megfelelő átvezetőket.

Ezeknél azonban sokkal súlyosabb a játékbeli egyensúly és a haladás problémája. A Stygian valósággal eláraszt küldetésekkel, azonban első pillantásra semmi sem utal arra, hogy ezek közül melyik kapcsolódik a fő cselekményhez. Még ennél is rosszabb, hogy néha ezek a szálak látszólag teljesen váratlanul indulnak el, és nem tudtam megállapítani, vajon csak egy helyben toporgok-e, vagy jó úton haladok a végigjátszás felé, az események a véletlennek, esetleg egy háttérben futó időzítőnek köszönhetőek, vagy a tetteimnek és döntéseimnek? Ezt pedig tovább bonyolítja a harcrendszer problémája – függetlenül karakterünk beállítottságától, időről időre kénytelenek vagyunk a körökre osztott harcmezőre lépni, a készítők azonban mintha maguk sem tudták volna, hogyan álljanak hozzá ehhez az elemhez.

A játék töltőképernyői is említik, hogy a harcban gyakran érdemesebb menekülni, mint erőforrásokat vesztegetni – néha elég interakcióba lépni egy tereptárggyal, vagy az ellenfelek mögött felbukkanó, egérutat jelölő mezőkön elhagyni a csatateret. Ám függetlenül a győzelemtől vagy meneküléstől, a hátráltató mániákus tüneteket eredményező Angst-érték minden csata után növekszik, néha pedig csak azután válik egyértelművé, hogy győznünk kell-e vagy kereket oldanunk, amikor az ellenfelek kitakarítása után váratlanul megjelenik „az erősítés". Az pedig már csak savanyú hab a tortán, hogy ha karakterünket nem harcias típusra gyúrtuk, vagy nem ilyen társakkal vettük körbe, ezek a kötelező ütközetek egy ponton túl iszonyatosan nehezednek.

Természetesen van rá esély, hogy a fent felsorolt elemek akár néhány héttel a megjelenés után már kijavításra kerülnek – ám jelen formájában a vérbeli Lovecraft-rajongókon kívül másnak még nem tudom ajánlani a Stygiant. Ami különösen szomorú, ugyanis ez a játék adta vissza eddig a leghűbben a lovecrafti szerepjátékok és társaspartyk játékélményét. G

ÉRTÉKELÉS

ZOO_LEE

Egyik szemem sír, a másik nevet. Egyrészt fantasztikus történet, látvány, hangulat, viszont még annyi finomhangolásra szorult volna, hogy közelebb áll egy kései Early Access címhez, mint befejezett termékhez. Ha néhány kiadós patch helyre rakja, a műfaj klasszikusa is lehet.

TALÁLÁS: **85%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

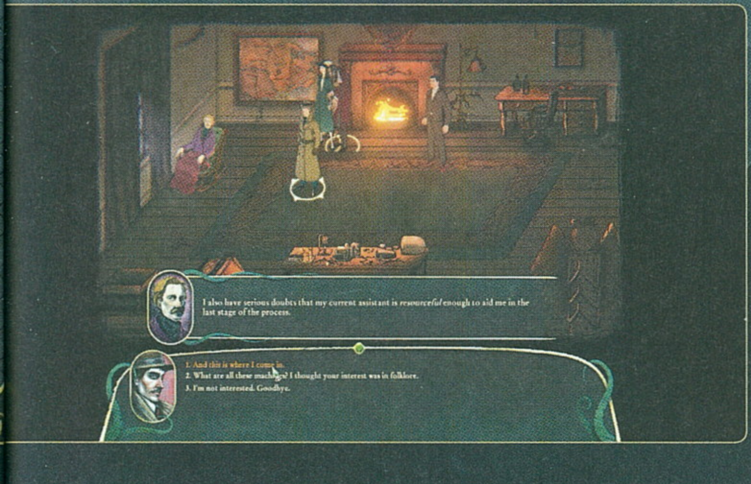
PRO

Alapötlet, hangulat, komoly szerepjátékos szabályrendszer, számtalan módon végrehajtható küldetések, Lovecraft-rajongókra célzott fanservice minden mennyiségben.

KONTRA

Bugok, átgondolatlan elemek, harc kezelése.

75%



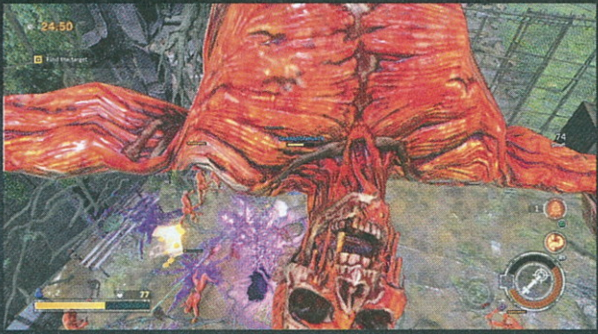
MEGINT A PISZKOS IDEGENEK!

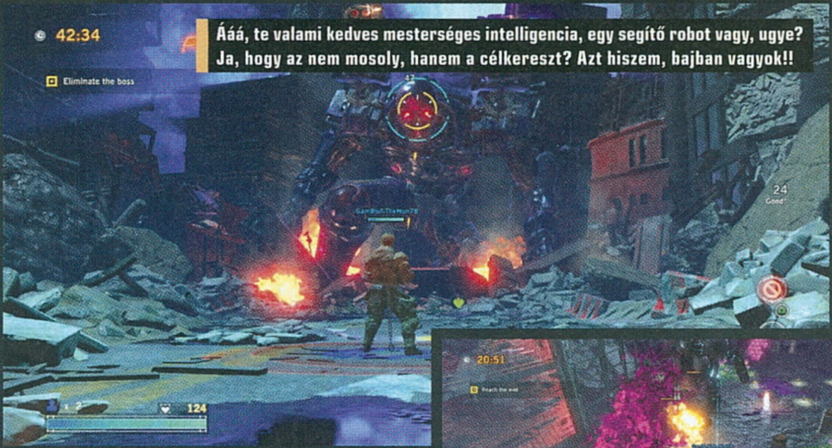
CONTRA ROGUE CORPS

ADATOK

KIADÓ **KONAMI** – FEJLESZTŐ **KONAMI** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.09.24.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ AZ ALAPKIADÁS, NAGYJÁBÓL 13 400 FT, KONZOLOKRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[IRTA **BÖJTI**] Nem is olyan régen, az augusztusi, avagy 2019/08-as PC Guruban áradoztam a Contra-sorozatról, valamint leginkább annak legjobb, 1992-es epizódjáról, az Alien Warsról. Most pedig, két hónappal később, már itt is az egyenes ágú folytatás, ami részben hagyománytisztelő, részben modern formában kínálja a megszokott pusztítást.





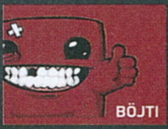
Ááá, te valami kedves mesterséges intelligencia, egy segítő robot vagy, ugye? Ja, hogy az nem mosoly, hanem a célkereszt? Azt hiszem, bajban vagyok!!

Az idén 32 esztendős Contra-széria az Anniversary Collection képében lett a nyári időszak egyik retró sztárja, a Gryzor és Probotector címen is ismert sorozat rajongóinak pedig nem kellett sokáig éhezniük, mielőtt új kedvencre lelhettek. Már ha bejön az a régi-új stílus, amit a Rogue Corps képvisel. Merthogy a részletek előtt azért nem árt tisztázni, hogy a szereplők újak, a műfaj nem az aranykort idéző oldalnézetes pusztítást idézi, hanem inkább a későbbi, térben és madárnézetből vagy részben hátulról vett formát, illetve a gyönyörűen rajzolt karakterek és hátterek látképét is másfajta dizájnra cserélték. Ettől még persze a játék lehet jó, csak úgy megemlítettem.

HÁBORÚ UTÁN

Vissza a gyökerekhez! Ez lehetett a jelmondat, ami egyben jelképezi a széria egyik legjobb epizódjához történő visszatérést, meg egyben a szörnyek újabb felbukkanását. Merthogy csak pár évvel járunk az Alien Wars történései után, amiben több millióan meghaltak, és ami a videojátékos történelem egyik legnagyobb akciójátékát is jelenti. A történések azonban nem merültek feledésbe, elvégre a leamortizálódott világban az Elátkozott város néven elhíresült helyszín nagyszerű lootot biztosít a kincsek után kutatóknak, miközben a terület nem kizárólag jó dolgokat nyújt az emberiségnek. Nagyon nem – mutánsok és brutális szörnyetegek jönnek át a városban álló torony féregjáratán keresztül, így terrorban tartva a megmaradt civilizációt – meg persze a bemerészkedő Jaegereket.

ÉRTÉKELÉS



BÖJTI

Valóban sikerült visszaásni a Contra-gyökerekig, ami kifejezetten jót tett az új epizódnak, bár az érezhető, hogy azok az idők már elmúltak, az Alien Warst pedig igazi zsenik tervezték.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Klasszikus zenék, ismerős ötletek, jelenetek és ellenfelek, eltérő fegyverek és korrekt fejlesztés, plusz jól működő multi. Valamint kihívás is bőven van benne.

KONTRA
Drága és azért így sem az igazi, a múltidézés inkább csak látszat, a platformer részek meg különösen frusztrálóak még a karakteres és őrült humor mellett is.

68%

Utóbbiak azok, akik ilyen-olyan károsodás mellett, de nem teljesen fogékonyak az Elátkozott város szörnyű hatásaira. Közöttük Lily, avagy Aero Kapitány az elmesélő, de társaságában megtalálhatjuk még a fiatal Ms. Harakirit, akinek a pocakja egy földönkívüli démont takar, amely örökké vérre éhes, vagy ott van a nem túl emberi, de annál barátságosabb Gentleman, nem beszélve a kiborg panda testében emberi aggyal létező Beastről, aki a banda legmulatságosabb karaktere. A csapat egyébként a karanténzónákat járja, gyűjti a minőségi cuccot, emellett pedig látványos módon

több körön, egyre nehezebben teljesíthető feladatok jelentik az igazi mókát. Persze ez csapatban az igazi, felfejlesztett karakterekkel: nemcsak a fegyvereket, de magukat a hősöket is lehet upgrade-elni, a helyi jó orvosok (na, ezen különleges dokik kése alá sem feküdnék) új agyat, új szemeket is

Az elvont humor és a klasszikus elemek jót tettek az új epizódnak, a modern dizájn és az özönlő ellenfelek már nem annyira.

zúzza le a rosszarcú idegeneket és mutánsokat, akik között meg persze elég sok feni rájuk a fogát. Így leszen csodálatos egyensúly a világban. Ámen!

LOOT, SHOOT, PROGRESS

A felvezetés őrületes, a játéknak van egy elég bizarr, de kimondottan szerethető humora, emellett pedig, bár nem kifejezetten szép, azért látvány terén sem mondhatni csúnyának. Jó, nekem nem jön be, a kézzel rajzolt dolgokat jobban szeretem, itt a dizájn az ízlések és pofonok kategóriájába esik. Viszont van mindenféle multi, lehet hullámokat ritkítani, járni az alap pályákat és missziókat, majd extra küldetéseket bevállalni a nagyobb lootért, miközben a képesek adni, persze mindegyiket speciális képességekkel együtt. Van bomba, van speckó, vannak brutálisan látványos főellenfelek, mókás kivégzések, szóval alapvetően nem lehet okunk a panaszra.

Hogy nekem a klasszikus stílus jön be jobban, az már inkább az én bajom, bár az már nem annyira, hogy a platformer részek kifejezetten idegesítők, pláne, hogy általában időre kell valamit begyűjtenünk az emeleti részeken, ahol még ellenfelek és robbanások is nehezítik a dolgunkat. Kihívásból egyébként nincs hiány, szóval tényleg nem árt a 4 fő, meg egymás képességeinek a támogatása. Úgy viszont még akár jól is szórakozhatunk vele.

BOGARAS VILÁGVÉGE

OVERLAND

[IRTA **BULLSEYE**] Ha valaki a Hang nélkül megtekintése után folyton azzal dicsekedett, hogy mennyivel jobb lenne a vájtfülű szörnyek kicselezésében, most végre bizonyíthat. Vagy legalábbis kiderítheti, hogyan halt meg mindenki más a világon, ennek az enyhén szadista rogue-litenak hála.

ADATOK

KIADÓ **FINJI** – FEJLESZTŐ **FINJI** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.09.19.** – ÁR **STEAMEN 21 EURÓ, NAGYJÁBÓL 7000 FORINT.**

Mert halálban aztán bőven lesz részünk. Már az oktatópálya elején elveszítjük egy társunkat, aki utolsó szavaival nyugatra küld minket. Tekintve, hogy a játék egyre nehezedik, ismerősünk valószínűleg utált minket. De időnként úgy érezhetjük, hogy maga a játék is. Mivel túlélő a zsáner, így természetes, hogy karaktereink törékenyek, utánpótlásunk minimális, készleteink pedig taktikai/logikai fő fogás. Amint begördülünk az Into the Breachre emlékeztető minipályákra, a bogarak egyből elkezdenek érdeklődni irántunk. Létszámuktól és elhelyezkedésüktől függően 1-3 körünk van, amíg odaérnek és szétverik az autót, ami a karakterek fejenként két akciópontjával nem sokra elég. Szerencsére az eleinte feltűnő csúfságok többsége körönként csak egyet lép, és mind a

A játék lényegében mindenre elérhető, bájos külseje miatt kifejezetten érdekes, a más platformtól idegenkedők pedig GOG-on is behúzhatják.

mindig gyorsan apadnak. A rogue-lite véletlenszerűsége továbbá azt is garantálja, hogy néha a legjobb döntéseink ellenére is elbukunk – amíg nem ismerünk ki minden játékelemet, addig szinte óránként.

AHOVA LÉPEK, SZÖRNY TEREM

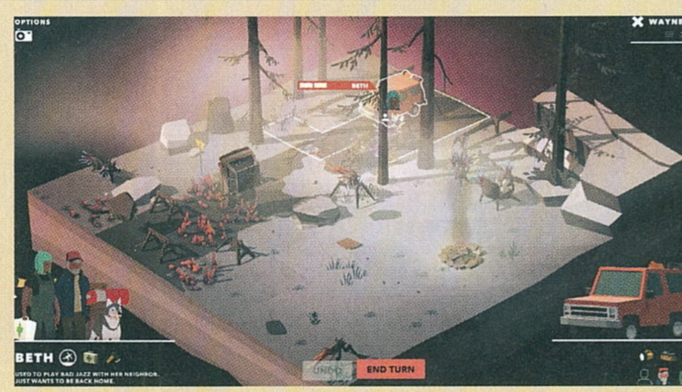
A két pálya közötti (valami csoda folytán biztonságos) pihenőhelyeken a karakterek kicsit beszélgetnek, majd előveszik a szint térképét, hogy eldöntsék, milyen kitérőket tegyenek a nagyjából várható zsákmány és az út üzemanyagköltsége alapján. A helyszínre érve pedig jöhet a

hangot követi, így ezeket arrébb csalogathatjuk és lefuthatjuk. Szükséghelyzetben meg is ölhetjük valamelyiket, ha már találtunk legalább köveket és botokat, de a halálsikolyukra két kör múlva több társuk is előmászhat. Ahogy számos más cselekedetünk is járhat annyi zajjal, amitől megjelenik az erősítés.

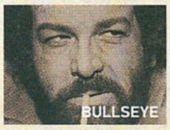
Gondos tervezéssel – vagy könnyített módban, a pályák újrakezdésével tapasztalatot gyűjtve – 5-8 kört is eltölthetünk a hasznos tárgyak és a nélkülözhetetlen üzemanyag utánpótlás beszerzésével, hogy aztán padlógázzal pucoljunk el a pihenőig. Feltéve, hogy a túl nagy szabadságot kapott véletlenszámgenerátor nem dönt úgy, hogy ideje újrakezdenünk a játékot, és dobja be a közelünkbe az átlagos szörnyadag dupláját. Emellett minden térkép búcsú kihívása egy útlezárás, ahol több kört kell eltöltenünk az akadályok mozgatásával vagy megsemmisítésével. A második szint vége különösen hírhedt arról, hányan véreznek el itt, de a kritikára odafigyelő készítők már nekifogtak a kezdő pályák kiegyensúlyozásának. Az egyetlen rogue-lite engedmény, hogy az új kalandot a hétből bármelyik szinten elkezdhetjük, amelyikre már egyszer sikerült átérnünk. Ezzel sok időt és kockázatot spórolhatunk, de cserébe csak 1-2 fővel és alapfelszereléssel vágunk neki a nagyobb kihívást jelentő misszióknak.

GAME OVERLAND, MAN!

Ami a külsőségeket illeti, a grafikai dizájn kellemes, a hangok inkább csak közepesek, de a zenei aláfestés remek és (világvége) hangulatos. A háttértörténetről csepegő kisebb és túltitokzatoskodott információk egyelőre inkább csak zavaróak, de megfelelő számú újrajátszás után talán értelmük lesz. A lényeg azonban, hogy kinek mennyire jön be a játék fő mechanikája és kíméletlensége. Akik az Into the Breach esetében már a legnehezebb szintet is unják, vagy csak imádják, ha egy játék néha kimondottan aljas, azoknak remek kihívás lesz az Overland, még ha ára kissé borsos is a tartalmához képest. Mindenki másnak érdemesebb megvárnia, amíg megregulázzák a véletlenszám-generátort – vagy egy leértékelést.



ÉRTÉKELÉS



Érdekes mikrostratégia, nagyon erős túlélő-mazochista elemekkel és több év korai hozzáférés utáni indulásakor is kiegyensúlyozatlan nehézséggel.

TALÁLÁS: **77%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

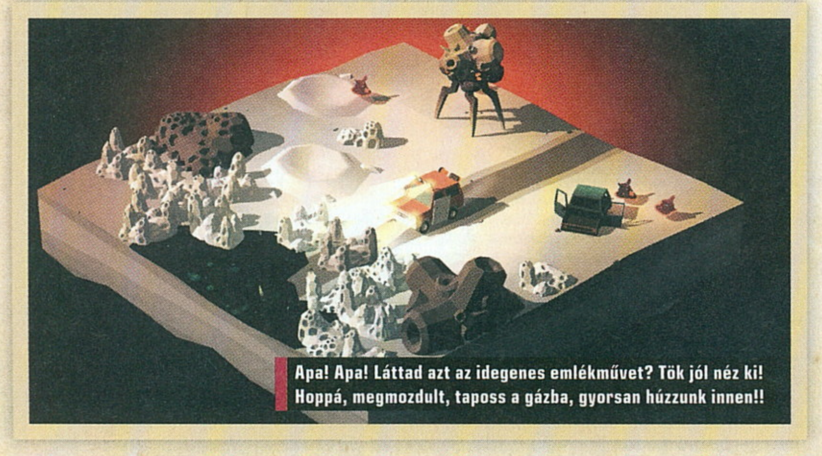
PRO

Igazi túlélőhorror, az állandó idő és eszközhiány okozta izgalmakkal és néha hátizsákos kutyákkal, sapkában.

KONTRA

Gyenge menükezelés, elszabadult véletlenszám-generátor, és túl művészieskedő történetmesélés a műfajához képest.

67%



Apa! Apa! Láttad azt az idegenes emlékművet? Tök jól néz ki! Hoppá, megmozdult, taposs a gázba, gyorsan húzzunk innen!!

REZIDENS RAJONGÓI FELDOLGOZÁS

DAYMARE™ 1998

[ÍRTA ZOO_LEE]

AZ OLASZ INVADER STUDIOS CSAPATA NÉHÁNY ÉVE MÉG EGY NEM HIVATALOS RESIDENT EVIL 2-REMAKE FEJLESZTÉSÉN DOLGOZOTT, AMÍG AZT (AZÓTA ÉRTHETŐ OKOK MIATT) LE NEM ÁLLÍTOTTA A CAPCOM. EZ AZONBAN NEM TÖRTE LE A CSAPATOT, MELY AZ ADDIGI TAPASZTALATOKBÓL, JÁTÉKELEMEKBŐL TÖBB MINT HÁROM ÉV ALATT GYÚRT EGY SAJÁT TÚLÉLŐHORRORT.

ADATOK

KIADÓ **DESTRUCTIVE CREATIONS, ALL IN! GAMES** – FEJLESZTŐ **INVADER STUDIOS** – MŰFAJ **TÚLÉLŐHORROR**
MEGJELENÉS **2019.09.17.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 10 000 FORINT, KONZOLOKRA KÉSŐBB ÉRKEZIK.**

Ha pár hónappal ezelőtt valaki megkérdezett volna, hogy a játékiparban kinek lennék legkevésbé a helyében, a toplistán valószínűleg ott szerepelt volna a római székhelyű Invader Studios. A lelkes rajongókból álló csapat eredetileg az Unreal 4-es motorra próbálta átírni a Resident Evil 2-t, ám a Capcom (ahol akkoriban már készülődött a Resi-széria 7-es sorszámmal ellátott megreformálása, és valamilyen szinten talán már az idén megjelent, hivatalos remake is) a projekt kezdeti szakaszán leállította őket. A csapat azonban nem akarta feladni, tagjainak eltökélt szándéka volt, hogy készítenek egy rajongói szerelmes levelet kedvenc túlélőhorroruknak – így indult meg a Daymare: 1998 fejlesztése, mely egy Resident Evil 2 által inspirált, ám a sorozat újabb részeinek játékmenetére építkező rajongói tisztelgés a méltán hírhedt széria előtt.

Aztán eljött 2019, és míg a Daymare számára még csak az a bizonyos alagút végi fény közeledett, a hivatalos Resident Evil 2-remake jött, letarolta a mezőnyt, besöpörte az összes elismerést, figyelmet, és lényegében ismét bebetonozta a Resi pozícióját a túlélőhorror műfaj uralkodójaként. A Daymare előzetesei ezek után úgy festettek, mint amikor a trashfilmek örök fenegyereke, a The Asylum gyárt DVD-re szánt olcsó, hatásvadász koppintást egy épp aktuálisan felkapott filmhez. A korai demó pedig nem sokat tett annak érdekében, hogy ezeken az előítéleteken változtasson – bár az inspirációk és a fejlesztők motivációi megmutatkoztak, a játék egy katasztrofálisan optimalizált, „szódával egyszer elmegy" kategóriás darabnak tűnt, amin nem volt túl valószínű, hogy a kicsit eltolt megjelenés lényegi szempontból bármit is javítani fog.

TÚLÉLŐHORROR-VETERÁNOK! BÁR AZ ESZTENDŐT A RESIDENT 2 REMAKE-JÉVEL NYITOTTUK, MARADT MÉG NÉMI FINOMSÁG AZ ÉV VÉGÉRE IS. SZÍVBŐL AJÁNLJUK!

HA HUNK ELSZÚRTA VOLNA

Ezzel a sejtéssel azonban nagyobbat nem is tévedhettem – bár, hogy legalább valamit a készítők rovására írhassak, még nem árt kicsit csiszolniuk a technikájukon, ahogy a nagyérdemű elé tárják a munkájuk első gyümölcseit. A megjelenés eltolásával nyert idő egyrészt elegendőnek bizonyult, hogy a fent említett optimalizálatlanságok jelentős részét megoldják, az ízelítőként kiadott első fejezetnél pedig az azt követő tartalmak szinte csak jobbak, látványosabbak és élvezetesebbek lettek.

De ne szaladjunk ennyire előre – a játék cselekménye szerint adott egy gonosz gyógyszeripari cég, a Hexacore Biogenetics, melynek szakemberei egy tenger mélyén talált furcsa medúzafaj génállománya alapján lényegében a második világháború vége óta dolgoznak a tökéletes, sebezhetetlen katona előállításán. A cég egyik központi laboratóriumában azonban 1998 nyarán katasztrófa történik, a fertőzés elszabadul, és a Hexacore különleges egységét küldik a helyszínre, hogy szerezzék meg a vírust és semmisítsenek meg minden bizonyítékot. Ez még sikerrel is jár, ám a mentőakciót követően egyikük elárulja a céget, hogy egy rejtélyes megbízó számára adhassa át a vírust. Az összetűzés következtében helikopterük lezuhan, a vírussal teli konténerek pedig becsapódnak egy Keen Sight nevű északamerikai városkába, ahol alig pár óra alatt zombiszerű mutánsokká változtatják a lakosságot.

Az első fejezetet követően váltásban két karakterrel kell küzdenünk a túlélésért, egy Sam Wilson nevű erdőőrrel, aki munkája miatt pont elég messze tartózkodott a várostól, ám feleségét az egyik fertőzött megölte, így bosszút esküszik. A másik Raven, a Hexacore kopasz másodpilótája, aki egy jól időzített katapultnak és egy gázmaszknak

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

CÉLOZZ A FEJ FÖLÉ!

A Resident Evilhöz hasonlóan a shotgun képes egyetlen lövéssel leszakítani a zombik fejét, ami az egyik leghatékonyabb és legtakarékosabb módja a kisebb ellenfelek eltakarításának, ám a Resihez hasonlóan ennek van egy trükkje. A mordály tekintélyes visszarúgása miatt a találat egy kicsit lejjebb kerül a célkereszttől, ezért érdemes az arc helyett a homlokra, kicsit a homlok fölé célozni a kívánt hatás eléréséhez.

LETAGLÓZÁS

A shotgunnak más haszna is van – még ha nem is képes egy lövéssel leteríteni minden ellenfelet, az ereje akkora, hogy még egyes combosabb szörnyeket is azonnal ledönt a lábukról. Ezzel nagyon könnyen nyerhetünk pár másodpercet, ami pont elég ahhoz, hogy néha ajtónyi távolságra kerüljünk tőlük, azonban hátulütője is van: nem biztos ugyanis, hogy a halottnak hitt borzalom nem tápászkodik fel néhány másodperc pihi után.

BOCS, MOST NINCS IDŐM

Az ocsmányabb mutánsok (kvázi minibossok és főellenfelek) hajlamosak később időről időre váratlanul felbukkanni a pályákon, ezek a konfrontációk azonban borzalmasan sok tölténybe és életerőbe kerülnének. Érdemesebb inkább minimális veszteségek árán elkerülni őket, és csak akkor megkóstoltatni velük komolyabb muníciónkat, ha az aktuális feladatunk részeként le kell számolnunk egy vagy több példánnyal.

Hiába mondtam annyiszor Józsiéknak, hogy ne igyanak annyit, sötétedéskor menjenek haza... a sodrófa megint vár majd rájuk.

CSUPA JÓ SZÁNDÉK

Az Invaders fejlesztői valószínűleg életük egyik legjobb és egyben legrosszabb pillanatában részesülhettek, amikor a Resident Evil 2 Reborn című rajongói remake munkálatai közben felhívta őket a Capcom, hogy le kell állniuk a fejlesztéssel. Szerencsére a japán cég hozzáállása nagyon baráti volt, az olaszok például meghívást kaptak a kiadó japán irodájába is, ahol még az E3-as premier előtt, a világon elsők között láthatták, milyen reformok készülődnek a Resident Evil 7 formájában. Majd miután sor került a váltásra, és a remake-ből Daymare lett, Kazuiro Aojama (Resident Evil 3 rendezője), Satosi Nakai (Resident Evil 0 ellenfeldizájnere) és Josiki Okamoto (Resident Evil-széria veterán dizájnere) is támogatta, tanácsokkal látta el a csapatot.

köszönhetően túlélte a katasztrófát, így folytatnia kell a küldetését, hogy visszaszerezze a helikopter értékes rakományát.

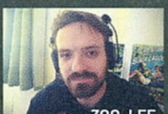
Ez a fejezetenként változó perspektíva elég egyedi ízt ad a játéknak, Sam és Raven ugyanis eltérő információkhoz férnek hozzá, a Keen Sight területén folytatott illegális kísérletek különböző aspektusait ismerhetik meg. Kettejük közül azonban Sam az erősebb főhős, nem csak személyesebb története miatt, hanem egy remekül eltalált extra elemnek hála. Sam ugyanis egy úgynevezett Daymare-szindrómával rendelkezik, melynek eredetéről a történet előre haladtával több mindent megtudhatunk, a gyakorlatban azonban mindez annyit tesz, hogy hősünkre időről időre borzalmas hallucinációk törnek, aminek eredményeképp nem csak kimondottan idegborzoló és horrorisztikus jelenetekben lehet részünk, de néha a ránk támadó fertőzöttekről sem könnyű eldönteni, hogy valóban léteznek-e vagy csak Sam fejéből pattantak elő.

RAGÁLYOS ÉLVEZET

Ám még ennél is fontosabb, hogy maga a játékmenet összességében szórakoztató. Tény, hogy a történet inkább a Resident Evil újraírása, a szinkron a legdrámaibb(nak szánt) pillanatokban is megmosolyogtató, a grafika az Unreal motor ellenére sem a legjobb (egyes karaktermodellek konkrétan műanyag akciófigura hatását keltik) – ám a játékmenettel a készítők lényegében elérték a céljukat. Lineárisabb ugyan, mint az eredeti Resident Evil 2, és kulcsokért, szabad inventory-helyekért sem kell annyit küzdeni, ám a zombik elleni harc, a logikai fejtörők, a gusztustalan, mutáns főellenfelek, a hátborzongató helyszínek mind a helyükön vannak, és bár a nyári ízelítő után elég komoly előítéletekkel mentem neki a tesztelésnek, hazudnék, ha azt állítanám, hogy a játékidő nagyobbik részében nem szórakoztam pokoli jól.

Ám arról a bizonyos kisebbik részről is szót kell ejtenem, mivel ezt nagyrészt olyan hibák és bakik alkotják, amiket a készítők könnyen orvosolhattak vagy legalább jobban átgondolhattak volna. Az egyik legszembetűnőbb az ellenfelek sérülésrendszere – a legtöbb fertőzött ugyanis jobb esetben sehogy, rosszabb esetben elég megtévesztően reagál a találatokra. Itt nem csak a tetszhalottként összeeső, majd váratlanul feltápászkodó zombikról van szó. Hiába adunk le precíz fejlövéseket, a játék időnként mintha teljesen véletlenszerűen döntené el, hogy az adott zombik leterítéséhez egy vagy négy lövedékre van-e szükség. Az ellenfelek alapértelmezett sérülésanimációja kísértetiesen hasonlít az összeesés kezdetére, így előfordult olyan, hogy még kettőt lőttem egy zombiba, miközben már holtan zuhant a földre, de olyan is, hogy biztos voltam az eglyövéses halálban, erre az ellenfél egy másodperc pihenő után tovább tötetett felém. Még súlyosabb a helyzet a főellenfeleknél és minibossoknál, ezek ugyanis többnyire egy sebezhető ponttal rendelkeznek, bárhol máshol lőjük őket, a hatás nagyjából olyan, mintha egy szivacsba ürítenénk az értékes töltényeket. Ám még ha fel is fedezzük ezt a sebezhető pontot, a reakciójuk semmiben sem árulja el, hogy épp egy különösen fájdalmas pontra tapintottunk-e.

ÉRTÉKELÉS



ZOO_LEE

Bár az időzítés borzalmas és itt-ott lehetett volna még bőven csiszolni rajta, a Daymare 1998 mérföldekkel szórakoztatóbb, mint amire eredetileg készültem, túlélőhorror-veteránoknak pedig még a hivatalos Resident Evil 2-remake után is érdemes vetniük rá egy pillantást.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Szórakoztató, hol komoly, hol humoros formában számtalan főhajtás, tisztelgés a nagy elődök előtt.

KONTRA

Megmosolyogtató szinkronok, legmagasabb beállításokkal sem túl szép karaktermodellek, megtévesztő ellenfélanimációk és mentési rendszer.

77%

A másik a mentés, a játék ebből ugyanis két fajtát használ. Egyrészt a titkos Hexacore bunkerek termináljainál tárgyaink raktározása és cserebeerélése mellett manuálisan menthetünk, ám ezeknél sokkal gyakrabban futunk bele checkpointokba, ahol a játék automatikusan ment, de ha nem figyelünk kifejezetten a képernyő alján felvillanó zöld floppyra, nehéz megállapítani, erre pontosan mikor is került sor. Ez néha ahhoz vezetett, hogy ha kiléptem, vagy egy szorult helyzetből visszatöltöttem a legutóbbi mentést, közel tízpercnyi haladásom veszett oda.

Ezeket leszámítva azonban a Daymare 1998, ha nem is kiváló, de kifejezetten kellemes túlélőhorror lett, amit alapvetően csak ajánlok a műfaj rajongóinak. Valószínűleg már sosem tudhatjuk meg, mi lehetett volna belőle, ha a Capcom esetleg nem rázza gatyába a Resident Evilt, és készíti el a második rész sokak által áhított remakejét – még az is lehet, hogy egy ilyen esetben az év egyik legjobban várt megjelenése lett volna.

SZÉLES ÍVBEN

A játékban az erőforrásaink, köztük a lőszer, elég szűkösek még akkor is, ha a könnyebb nehézségi szinten vágunk bele a kalandba, így gyakran érdemesebb inkább futni, mint lőszert pazarolni. Azonban a zombik, ha már csak egy karnyújtásnyira vagyunk tőlük, hajlamosak hirtelen egy gyorsabb mozdulattal „ránk vetődni" – emiatt érdemes vagy tisztes távolságot tartani, vagy egy közelharci támadással viszonozni az ilyen akcióikat.

TÖLTÖGETÉS

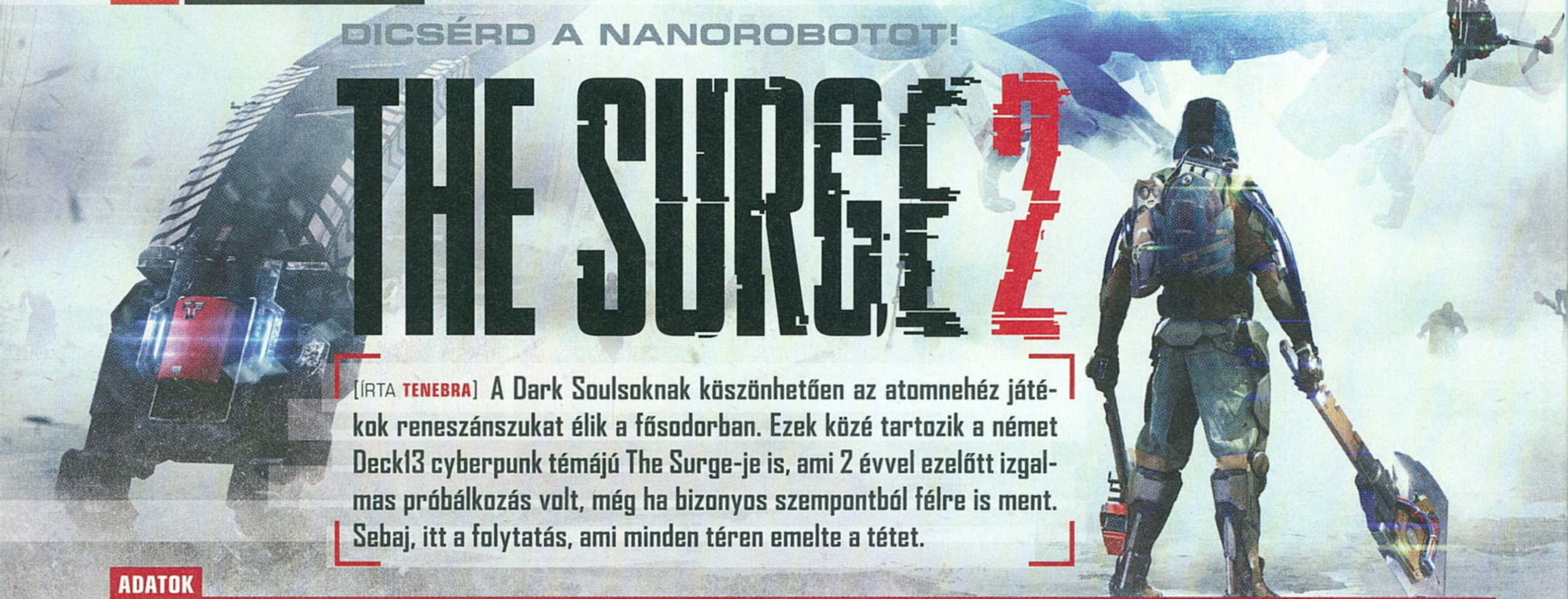
A játékban a felvett lőszer és a tárak két különböző erőforrásnak minősülnek – a fegyverünket csak tárakkal tölthetjük újra, a tárakat viszont előbb manuálisan fel kell tölteni lőszerrel. Erre érdemes minden nagyobb összecsapás után időt szánni. Ügyeljetek arra is, hogy tárat is két módon lehet cserélni, a gyorsabb változat során pedig karakterünk eldobja az üreset, amit ezután érdemes megkeresni és felvenni.

HEXA...GENETICS.COM

A játékban számos olyan mappára bukkanhatunk, amelyek a játék háttértörténetére és karaktereire vonatkozóan tartalmaznak érdekes információkat, azonban megnyitva őket csak egy kóddal találjuk szemben magunkat. Ezeket a játék hivatalos, a '90-es éveket idéző honlapján kell beaktiválni, hogy hozzáférhessünk az adott anyaghoz – erre érdemes időt szánni, mivel elég sok érdekességgel járulnak hozzá a történethez.

EZ MILYEN BOGYÓ VOLT?

Életerőt visszatöltő élelmiszerek és injekciók mellett még számos különböző csodaszert lelhetünk a játékban, amelyek képesek különböző tulajdonságainkat, például a védekezést vagy a célzás sebességét javítani. Ezeket azonban a speciális tölténytípusokhoz hasonlóan érdemes a nagyobb összecsapásokra tartogatni, illetve a Resihez hasonlóan arra is ügyelni, hogy lehetőség szerint kombináljuk őket össze használat előtt.



DICSÉRD A NANOROBOTOT!

THE SURGE 2

[ÍRTA TENEBRA] **A Dark Soulsoknak köszönhetően az atomnehéz játékok reneszánszukat élik a fősodorban. Ezek közé tartozik a német Deck13 cyberpunk témájú The Surge-je is, ami 2 évvel ezelőtt izgalmas próbálkozás volt, még ha bizonyos szempontból félre is ment. Sebaj, itt a folytatás, ami minden téren emelte a tétet.**

ADATOK

KIADÓ **FOCUS HOME INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **DECK13** – MŰFAJ **AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.09.24.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 700 FORINT.**

A Dark Souls-trilógiát és a Bloodborne trónját ostromló címek közül eddig egyiknek sem sikerült azt a nagyon érzékeny játékegyensúlyt eltalálni, amit a FromSoftware létrehozott. Az amúgy remek Nioh-nak és a kritikusokat megosztó The Surge-nek is voltak olyan kisebb-nagyobb hibái, amelyek miatt nem tudtak kilépni a Dark Soulsok árnyékából. És bár utóbbi folytatása szinte minden téren rálicitált elődjére, azonban a The Surge 2 újításai ellenére sem méltó arra, hogy bekerüljön a Souls-szerű játékok dicsőségkönyvébe.

JERIKÓ, A NANOPOKOL

A The Surge cyberpunk világával, erősebb történetével és nevesített főhősével, Warrennel próbált újítani a Souls-formulán. A második rész még több karaktert és drámát, jóllehet ezúttal egy szabadon megalkotható főhőst kínál (hogy Warren visszatér-e a The Surge 2-ben, arról a dobozos írásban olvashattok). Ezúttal nem a CREO nevű hi-tech vállalat komplexumában járunk, hanem egy, az első rész katasztrófájával összefüggő repülőgép-szerencsétlenséget követően a közeli Jericho városának börtönkórházában ébredünk, és időről időre látomások gyötörnek minket az Athena nevű különleges kislánnyal a főszerepben, aki rajtunk kívül igen szoros kapcsolatban áll a metropoliszt pokollá változtató techno-fertőzéssel, a nanite-tal.

A kérdés az, hogy ki találja meg őt előbb: mi, a CREO-t vezető Jonah Guttenberg, a brutális kommandósok vagy az Eli testvér által vezetett fanatikusok.

Dicséretes a Deck13 törekvése, azonban a The Surge 2 története igazán izgalmas és eredeti karakterek híján „szódával elmegy", csupán azért létezik, hogy a helyes irányba terelje azokat a játékosokat, akik nem szerették a Dark Soulsok non-lineáris szerkezetét. Athena A kör és a F.E.A.R. különleges képességekkel rendelkező ijesztő kislányaiból lett összegyúrva, bár ebben az esetben nem démoni, inkább angyali teremtésről van szó. Az antagonisták sem túl érdekfeszítő negatív hősök, bár az utolsó bossharcot követően a főgonosz meglepően emberi módon nyilvánul meg. Ám a mellékszereplők sokkal jobbak, velük szívesen beszélgettem, és teljesítettem az amúgy nem túl fantáziadús mellékküldetéseiket. Személyes kedvencem a Cloud 9 nevű bárban dekkoló, beképzelt Iron Mouse nevű filmszínész-kaszkadőr, aki amellett, hogy Vasember karikatúrája, ha összehaverkodunk vele, segítségünkre siet a játék vége felé.

Jobb, nagyobb, tartalmasabb és változatosabb, ez tény, de az alkotóknak még mindig van mit tanulniuk a közkedvelt műfaj kitalálóitól, illetve a Dark Soulstól.

NANOSZABADSÁG

A Dark Soulsokkal ellentétben a The Surge-ben 99%-ban a cuccainktól függött, mire vagyunk képesek. Így van ez a folytatásban is, amelynek tárgyalapú fejlődésrendszerében szabad kezet kapunk. Azaz nincsenek karakterosztályok vagy előfeltételek, azt aggatunk a részletes karakterkészítőben megalkotott avatarunkra, amit csak akarunk. Saját szánk íze szerint alakíthatunk ki egy fürge, de keveset sebző, vagy lomhább, de nagyot csapó karaktert. Speciális fegyvereket, páncélszetteket, implantátumokat és drónalkatrészeket ezúttal is a zseniális, megunhatatlan harcrendszer keretében szerezhetünk: az ellen megfelelő testrészét kijelöljük, csépeljük, majd a megfelelő pillanatban levágjuk, és miénk az áhított nanokard, villámbárd, kétkezessé alakítható hi-tech lándzsa és a többi, ehhez hasonló finomság (sajnos drónjainkat leszámítva távolsági fegyverek továbbra sincsenek).

Van persze 3 alapképesség (életerő, kitartás, aksi kapacitása), amelyekre a megfelelő mennyiségű tech scrap (fémhulladék – a lelkek megfelelői) összegyűjtése, majd az ezekkel történő szintlépés után szintenként 2-2 pontot oszthatunk el. Tapasztalatom szerint az aksira érdemes a legtöbbet áldozni, mert ennek a kapacitásától függenek az implantátumok, így a gyógyítási képességeink is (harc közben töltődik, és egy-egy rekeszből állítható vissza a HP). Persze fontos belőni a megfelelő arányokat, mert egy kemény bossharc alkalmával senki sem szeretné, ha egy csapástól meghalna vagy gyorsan kifáradna, és csak bambán állna a főgenyó előtt.

NANOSZÍVÁS

Az ellenfeleknél kezdődnek a The Surge 2 komolyabb problémái. El lehet kalandozni más területekre, de ha nem a történet logikája szerint haladunk, szívni fogunk. Ugyanis a Deck 13 újfent nem lőtte be jól a nehézséget. Az első részhez

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

GAZDÁLKODJ OKOSAN!

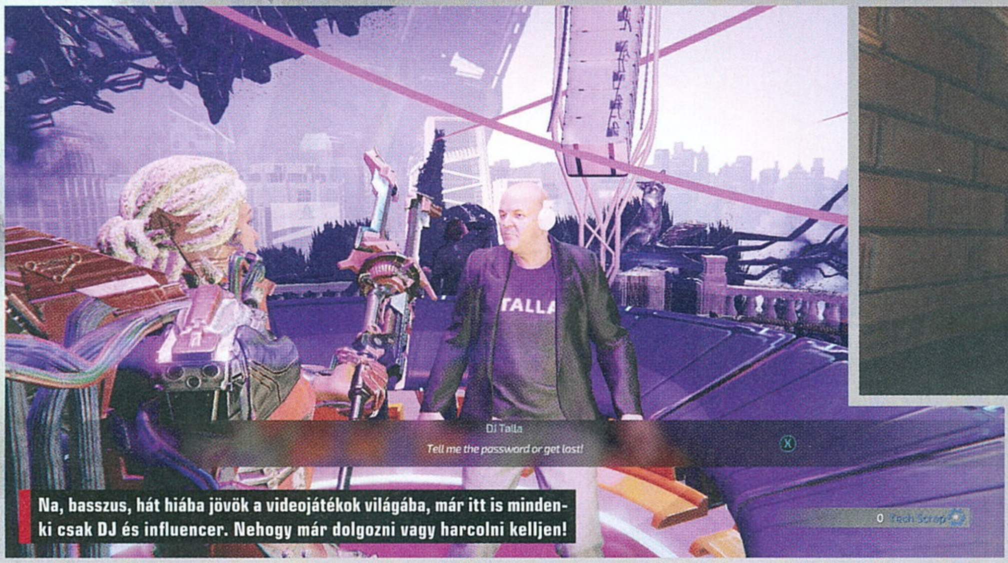
A Souls-szerű játékokban megszokhattuk, hogy ha meghalunk, akkor ideiglenesen elveszítjük a tapasztalati pontjainkat. Nincs ez másként a The Surge 2 tech scrapjeivel sem, azonban azt is érdemes észben tartani, hogy ebben a játékban a Med Bayeknél bankolhatjuk a kvázi tapasztalati pontokat! Így hiába csapnak le minket, a drága XP megmarad, mi pedig nyugodtan kalandozhatunk szentségelés nélkül.

NE FÁRADJ KI!

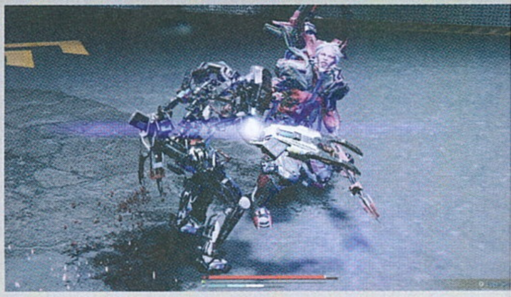
A Dark Soulsokhoz hasonlóan van kifáradás (stamina) csúszka, amivel taktikáznunk kell. Ha nem takarékoskodunk, kvázi lebénulunk 1-2 másodpercre, ami egyenlő lehet a halállal. Ne csak ütésre, de elugrásra is maradjon erőnk, különben gyorsan fémpadlóba harapunk! A The Surge 2-ben ráadásul gyorsabban fogy az erőnk, ha nem egyensúlyozzuk ki a staminát zabáló páncélokat és fegyvereket implantátumokkal.

KEZÉT VEDD, NE A FEJÉT!

Az értékes fegyvereket és páncélt ezúttal is nekünk kell leszedni ellenfelekről a különböző testrészek amputálásával. Vigyázzunk ezzel, mert ha nem kizárólag a kiválasztott testrészt támadjuk, akkor csak megöljük az illetőt, de nem jutunk el az amputálásig! Csak a kezet, a páncélos testet vagy a sisakos fejet üssük addig, amíg a kis sárga pajzs el nem tűnik róluk, majd jöhet a kivégzés!



Na, basszus, hát hiába jövök a videojátékok világába, már itt is mindenki csak DJ és influencer. Nehogy már dolgozni vagy harcolni kelljen!



hasonlóan a The Surge 2 a Dark Soulsokkal ellentétben nem igazságos kihívást nyújt, hanem kicseszik a játékosokkal. A Gideon's Rock nevű erdős területen találkoztam olyan szobrokból robottá alakuló monstrumokkal, akik még magasabb szinten is egy-két ütéssel simán szétkapták a tápos karakteremet, akármilyen jól kerülgettem. Aránytalanul szemét a játék utolsó harmada is: a Spark-fanatikusok katedrálisában egyszerre ront ránk 5-6 ellen, bekapunk tőlük bénító, majd azonnal ölő nanite-fertőzéssel járó sebzéseket. Így könnyű kiidegelni a játékosokat, és kitolni a játékidőt! Bizarr, de maguk a bossok ennyire nem nehezek (bár a Delver nevű óriási robotpárducszerű frusztráló borzalmakat csak a szerencsének köszönhetően tudtam legyőzni), cserébe nem is túl változatosak és emlékezetesek. Ráadásul a fő–főellenséget a cselekmény során többször nekünk küldik. Úgyhogy az első rész ezen a fronton a „több-kevesebb" elve szerint sokkal jobb volt.

A The Surge 2 megpróbálta izgalmasabbá tenni a blokkolást is: a megfelelő irányból érkező támadást a megfelelő irányú védéssel lehet semlegesíteni. Viszont ebben a játékban majdnem minden ellenfél igen gyors, és egy-egy hárítás túl sok energiát emészt fel, ezért a szerencsétlenkedés helyett inkább a jó öreg kitérést alkalmaztam. Ugyanígy a lassú, de nagyot sebző fegyverek is kvázi használhatatlanok, mert amíg meglendítjük ezeket, a rosszarcok többsége már rég földbe döngölt minket.

A The Surge sokat kritizált része volt az aránytalan nehézség mellett a pályatervezés is. Javult a helyzet a második részben, ám egy idő után monotonná válik Jericho amúgy látványos, jól kidolgozott városa is. Ami, ha rosszmájúak akarunk lenni, tulajdonképpen egy csőrendszer, azaz nincsenek benne nagy, nyílt terepek még az erdős-parkos külvárosi részen sem. A Med Bayekhez (fejlesztési- és mentési pontok) vezető utak, rövidítések azonban zseniálisan lettek megtervezve, és ötletes húzás, hogy bizonyos területeket csak később, speciális kütyük (elektromos zártörő, a várost átszelő huzalokhoz kampó) megszerzése után tudunk elérni. És amúgy a játék kifejezetten szép, az olykor futurisztikus ambient-electro, máskor rockosabb zenék pedig pazarok.

A „multi" egyelőre itt annyit jelent, hogy a játékosok képes üzenetekkel kommunikálni, ám ezek közel sem olyan szórakoztatók, mint a Dark Soulsok meghatározott szavakból összerakható egysorosai. Továbbá „megboszszulhatjuk" egymást, azaz lecsaphatjuk a párhuzamos világban az egyik játékost elpusztító ellenséget. Azért ennél komolyabb többjátékos módra lenne szükség, mert bizonyos részek ordítanak a kooperatív multiért.

Az első rész rút öröksége, hogy ismét találkoztam idegesítő technikai problémákkal. A 40 órás játékidő alatt a The Surge 2 többször is összeomlott. Egyszer úgy, hogy csak a Feladatkezelőből tudtam bezárni, és szépen el is veszett pár cuccom, mivel a játék csak a Med Bayeknél és a pályarészeket összekötő töltőképernyő után hajlandó menteni. Ja, és amúgy az irányítás kontrollerrel az igazi, egérrel és billentyűzettel túl macerás a kamerakezelés, a testrészek kijelölése vagy a blokkolás.

Az említett problémák ismét megakadályozzák, hogy a Deck13 akció-szerepjátéka a Dark Souls és a Bloodborne magasságába emelkedjen. A fejlődés azért szemmel látható, a fejlesztők a helyes úton járnak, azonban még sokat kell küzdeniük a dicsőségért.

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

A The Surge 2 minden szempontból rálicitál elődjére, szórakoztató ARPG, azonban a Dark Souls-trilógiának vagy a Bloodborne-nak csak kisinasa lehet.

TÁLALÁS:	80%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Nagyobb, szebb, változatosabb és szabadabb, mint elődje, a sztori kidolgozottabb, ahogy a karakterek is, a harcrendszer pedig még 40+ óra után is izgalmas és adrenalindús.

KONTRA

A történet amúgy kiszámítható és klisés, a cyberpunk világ egy idő után monotonná, a nehézség frusztrálóvá válik, a bossok egy kaptafára készültek és a játék PC-n is összeomolgat.

77%

„Te, ezeket már láttam valahol!"

Aki esetleg maga szeretné felfedezni az első részből visszatérő arcokat, motívumokat, az most abba is hagyhatja az olvasást. Mert az csak természetes, hogy a The Surge 2-ben visszatér néhány ismerős. Első körben itt a CREO nevű vállalat, amelynek gyárkomplexumában kalandoztunk a The Surge-ben. Ezúttal közelebbről megismerhetjük igazgatóját, Jonah Guttenberget, aki nagy segítségünkre lesz a cselekmény során. De Warren nélkül nem is lenne igazi a The Surge 2! Igen, ő is visszatér, szóval nem kell aggódni az első rész nyitott befejezése után: köszöni, jól van, járni is tud, és vígan dúdolja a The Surge emblematikus dalát, Christian Stumfol Prisonerjét. Warrennek is fontos szerepe lesz a történet során, de azért nem az övé a főszál. Apropó, Prisoner: mindenki kedvence is visszatér! Ugyan elég sokára, a játék utolsó harmadában, de egy Med Baynél hallgathatjuk a Bob Dylan-i balladát, és ez talán megnyugtatja bossok által felkavart lelkünket.

RÖVIDÍTS!

Nem nagyon kell ecsetelni a The Surge veteránjainak, hogy nagyon fontosak a rövidítések. A pályaszerkesztés zseniálisan lett megoldva, így hihetetlen, milyen járatokon keresztül juthatunk vissza a Med Bayekhez. Rövidítésekre pedig nagy szükségünk lesz, mert a Soulsokkal ellentétben a The Surge 2-ben igen ritkák a mentési pontok. Úgyhogy ahol csak lehet, nyissuk meg a kapukat, könnyebb lesz az életünk!

TAPINTS A GYENGE PONTRA!

A The Surge 2-ben a mezei ellenfelek és a bossok is kemény diók. Mindaddig persze, amíg ki nem tapasztaltuk, hol van a gyenge pontjuk. Ezek megtalálása tényleg nagyon fontos ebben a játékban, mert vannak több fázisú harcok, amelyeket akkor tudhatunk le könnyen, ha kitapogattuk a monstrumok gyenge pontjait. Ezeket általában sárga-piros pajzsok jelölik, amelyeket lőjünk és sorozzunk!

ÍGY CSAPD LE!

Az első komolyabb bossharc Port Nixonban, a második nagyobb területen vár ránk. A háromlábú gépezettel támadó gengszter, Kicsi Johnny első blikkre nagyon kemény dió, mert lábai meggyengítése után látszólag nem tudunk mit kezdeni vele. Ám ha előbb a testén található tartályokat jelöljük ki, és azokat amortizáljuk le, amikor a talaj közelében vannak, akkor sokkal könnyebb dolgunk lesz!

A DELVEREK

A játékban leginkább a Delverekkel gyűlhet meg a bajunk. Először Gideon's Rocknál találkozunk egy ilyennel, és mind a három formáját le kell csapnunk. A 2-es és a 3-as fázisok az igazán kemények, mert ezekben nagyon mozgékony, és szeret nekünk ugrani, ami egyenlő a halállal. Ezért az „üss és fuss" taktikát érdemes alkalmazni: bevárod az ugrást, kitérsz, odafutsz, ütsz egy-kettőt és tűnés!

EGY SZELET JRPG-TÖRTÉNELEM

FINAL FANTASY VIII Remastered

ADATOK

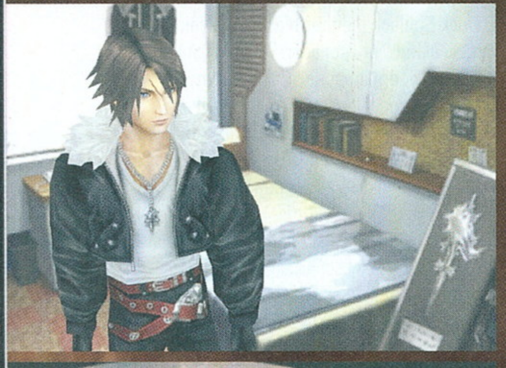
KIADÓ **SQUARE ENIX** – FEJLESZTŐ **SQUARE ENIX** – MŰFAJ **JRPG** – MEGJELENÉS **2019.09.03.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6 700 FORINT.**

[ÍRTA **DRAG**] A Final Fantasy-széria a folyamatos megújulás nélkül aligha jutott volna el tizenöt epizódig (és számtalan spinoffig), mindez egyben pedig egy olyan monumentális örökséget jelent, amihez időről időre ajánlott visszatérni. Most éppen a frissiben felújított nyolcadik részhez.

A Final Fantasy-rajongók nagy részének bizonyára egy második karácsonnyal ért fel, amikor pár éve bejelentették, hogy készül a Final Fantasy 7 Remake, amiben sokan legvadabb álmaikban sem mertek reménykedni. Mindez azonban éppen valósággá válik, hiszen a Square Enix egyre bátrabban mutogatja a tavasszal megjelenő játékot, eközben pedig nem tudunk nem arra gondolni, hogy hasonló megvalósításban milyen lenne a többi epizód? Nos, előbbivel ellentétben ez egyelőre tényleg csak álom marad, mindenesetre az idén 20 éves Final Fantasy 8 a jeles évforduló alkalmából kapott egy újrahangszerelt kiadást, így immáron a legújabb platformokon is élvezhetjük Squall, Rinoa és a többiek jól ismert kalandját.

Miután a JRPG műfaj az elmúlt két évtizedben viszonylag hagyományőrzőnek bizonyult, megtartva a tipikus mechanikákat és sztorielemeket, legalábbis az alapok szintjén, ezért olykor csalódást keltő visszatérni egy-egy régi klasszikushoz, hiszen az ismerős elemek modernizálása miatt már nem mindig „csúsznak” olyan jól, mint annak idején. A Final Fantasy 8 azonban a Junction-rendszernek hála mindig is a széria egyik legkülönlegesebb darabjának számított, ami teljesen más oldalról közelíti meg a karakterfejlesztést, és mint ilyen, a mai napig egészen frissnek hat. Tudniillik itt elsősorban nem a tápolással tudunk előrébb jutni (sőt, az ellenfelek velünk együtt erősödnek, így a nyers XP-grindolással önmagában nem megyünk sokra), hanem varázslatok begyűjtésével. Ezeket a tulajdonságainkhoz csatolva növelhetjük életerőnket, sebzésünket és egyéb értékeinket. Ez a fajta gyűjtögetés és kísérletezés egy olyan sajátos dinamikát kölcsönöz a játéknak, ami miatt azoknak is erősen ajánlott visszatérni hozzá, akiknek annak idején kimaradt.

Grafikailag sajnos csak a karaktermodellek terén tapasztalni előrelépést az újrahangszerelt verzióban.



Maga a játékmenet természetesen érintetlen maradt, grafikailag azonban a PS1-es eredetihez képest egyértelműen

Ha ez a BKV lenne, akkor a beléptetőkapu csak dísznek állna, az idős bácsi meg egy csomag rágót bemutatva is átengedne.

ÉRTÉKELÉS

Érdekes játékrendszereivel a Final Fantasy 8 a sorozat egyedibb darabjai közé tartozik, ami miatt mai szemmel sem mondható unalmasan ismerősnek.

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Részletesebb karaktermodellek, ma napig egyedinek számító Junction rendszer, megunhatatlan Triple Triad minijáték.

KONTRA

Az előre tárolt háttereken és a CG átvezetőkön sajnos nem igazán volt lehetőség csinosítani.

80%

érződik az előrelépés. Mivel a Final Fantasy 8 még abból a korszakból származik, amikor az előre tárolt hátterek voltak divatban (részben ezért is érkezett anno 4 CD-n), ezért ezeken, illetve a renderelt átvezetőkön érdemben nem tudtak javítani, hiszen ehhez nyilván teljesen újra kellett volna alkotni mindegyiket. A karaktermodellek azonban sokkal részletesebbé váltak, ami különösen a közeli kameraszögek esetén kedves a szemnek, illetve a harcok is sokkal jobban mutatnak – főleg a sorozat visszatérő elemeinek számító védelmező erők (GF-ek) megidézésekor. Félreértés ne essék: a Final Fantasy 8 Remasteredről első pillantásra is látszik, hogy melyik korszakból érkezett, de a portmesterek láthatóan megtettek mindent, amit lehetett a szűk keretek között. Ráadásul a gameplaybe úsztatott CG-megoldások továbbra is egészen ütősek!

Summa summarum: a Final Fantasy 8 Remastered egyenesen a műfaj hőskorából robbant be újra közénk, és mint ilyen, kötelező „olvasnivaló” mindazok számára, akik szeretik a műfajt, de eddig nem játszottak vele, hiszen a mechanikái egyediek és szórakoztatóak, mint ahogy maga a történet is, ami szerencsére hamar kinőszik az „iskolai tinidráma” skatulyából. A legjobbat pedig a végére hagytam: természetesen a Triple Triad kártyajátékról van szó, ami önálló címként is megállná a helyét (volt is ilyenre példa) – szerencsére ez a szuperaddiktív minijáték sem maradt ki a Remastered kiadásból, ami plusz egy érv a vásárlás mellett. Megyek is vissza zsugázni…

mastercard.
PLAYIT SHOW
POWERED BY XBOX ONE
Jegyek már kaphatóak!
BUDAPEST / HUNGEXPO
2019. NOVEMBER 23.
JÁTÉKKIÁLLÍTÁS ÉS VÁSÁR
E-SPORT / ZOMBIE RUN
YOUTUBEREK / COSPLAY
LOOT ESŐ / SQUAD CHALLANGE
www.playit.hu

CSALÁDBAN MARAD

[ÍRTA BRITPOPPER] Végre megjelent a korábban Kickstarteren indult, azóta pedig igen sikeres életutat bejárt legújabb akció-RPG nagyágyú, amely egyszerre próbál kedveskedni a roguelike és a hack n' slash műfaj kedvelőinek is, méghozzá gyönyörűen kidolgozott pixel art stílusban.

ADATOK

KIADÓ **11 BIT STUDIOS** – FEJLESZTŐ **DEAD MAGE** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019. 09. 03.** – ÁR **STEAMEN 22 EURÓ, NAGYJÁBÓL 7 400 FORINT.**

A Children of Morta fejlesztése még 2014-ben indult, az ígéretes koncepció pedig rendkívül hamar akkora bevételt termelt az egyre sikeresebb indie fejlesztőcsapat számára, hogy 2015-ben már neki is láthattak a játék elkészítésének. Időközben beállt mögéjük a This War of Mine és a Frostpunk által méltán ismertté vált 11 Bit Studios, és mára ott tartunk, hogy mire beköszöntött a hűvös ősz, elkezdtek lehullani a falevelek és hideg szél járja az utcákat, a Children of Morta meg is érkezett PC-re. Itt jegyezném meg, hogy a konzolosoknak még egy picit várniuk kell, a port ugyanis csak október 15-én válik elérhetővé PlayStation 4-re, Xbox One-ra és Nintendo Switchre. Jelen esetben tehát a PC-sek örvendezhetnek előbb, és ha teszel egy próbát a Bergson-család roguelike stílusba oltott, epikus kalandjával, akkor rögvest meglátod, hogy itt bizony minden okunk megvan az örömködésre!

EGYSÉGBEN AZ ERŐ!

Mikor eljön az ördögi korrupciótól fertőzött isten, a varázslatos hegység, Morta (és annak közvetlen környezete, meg hát tulajdonképpen úgy az egész világ) is hatalmas veszélybe kerül. Bergsonék, akik az idők kezdete óta őrzik a vidék biztonságát, azonnal felkerekednek, hogy megküzdjenek az egyre terjedő horrorral és az annak következtében elszaporodó borzalmak seregeivel. Ez a rövid összefoglalóból ugyan nem derül ki, de a Children of Morta egyik legnagyobb erőssége a története. Bár a titokzatos korrupciótól fertőzötté vált világ lehetne egy puszta Horizon Zero Dawn-koppintás is, szerencsére itt a hangsúly elsősorban a Bergson-családon és tagjainak egymáshoz fűződő viszonyán van. Rendkívül erős drámát kapunk a játékban a család fontosságáról és a szoros családi kötelékekről, miközben egy olyan elképesztően profin megírt érzelmi hullámvasútra váltunk jegyet, mely során bizonyos jeleneteken egyszerűen lehetetlen nem elérzékenyülni.

John az apa, egyben a ház ura, aki mindent megtenne szeretteiért. Az ő harcstílusa a klasszikus kard + pajzs kombinációra épít (soldier), ami kissé lomha ugyan, de cserébe legalább jó nagyot sebez. Mark, a legidősebb fiú a harcművészetek szerelmese (monk), aki már-már táncmozdulatokat megszégyenítő módon küzdi le ellenfeleit. Linda igazi művészlélek (bard), aki a hegedűvel legalább annyira jól bánik, mint az íjjal. Kevin az a fajta kistesó, aki a lopakodást és az árnyékból meglepetésszerűen támadást részesíti előnyben (assassin), míg Lucy, a legkisebb lány, a varázslatokban jártas (pyromancer), és ha szabadjára engedi dühét, akkor ott kő kövön nem marad. Végezetül pedig ott van még Joey, a kovácsmester fia, aki szintén a nyers erőt részesíti előnyben (brawler), ezért a csatában nem rest puszta kézzel nekimenni a szörnyetegeknek. Mindegyikőjük harcstílusa eltérő, ezért igazán izgalmas végig próbálgatni mindenkit, hogy mely családtag válik be számunkra legjobban.

Örömteli, hogy nem egydimenziós karakterekről beszélünk, hanem mindenkinek megvannak a motivációi és a félelmei is. A Children of Morta már itt kilép a klisés ARPG mezőnyből, hiszen a több irányítható karaktert magányos hősünkkel nem útközben szedegetjük fel magunk mellé, hanem mindannyian egyetlen nagy család tagjai, az eltérő kasztok pedig attól függenek, hogy éppen a közelharcra kiélezett, karddal és pajzzsal felszerelt családfő Johnnal, a mindent elpusztító Lucyval vagy mondjuk, az íjász Lindával indulunk-e dungeonokat kipucolni. Könnyedén megtalálhatjuk a harcstílusunkhoz megfelelő rokont, akiket természetesen klasszikus szerepjátékhoz méltó módon fejlesztgethetünk is.

Eleinte mindenki csak két alaptulajdonsággal rendelkezik, de megszerzett skillpontokkal tápolhatjuk nem csak adott karakterünket, de a többieket is. Remek ötlet, hogy alapból van egy – előre is elnézést a környezetidegen kifejezésért! – „bázisunk", amely maga a Bergson-család jókora rezidenciája. Itt figyelemmel követhetjük a família tagjait, olvashatjuk gondolataikat, hallgathatjuk egymással folytatott beszélgetéseiket. Ám fontosabb, hogy itt található egy Workshop is, ahol fegyvereinket és képességeinket fejleszthetjük (ehhez nemcsak az XP, hanem a dungeunökben található, tetemes aranymennyiség is remekül jön!), sőt Margaret nagyi alkimista laborjában különféle elixíreken kívül újabb és újabb varázslatokra tehetünk szert!

Alakul a party: mindössze a három kitömött szalmakatona helyett kell már csak épkézláb csapattársakat találni, jó lesz ez!

APA DUNGEON CRAWLERKEDIK, ANYA FŐZ

A fejlődés elsődleges szempont, hiszen ahogy haladunk előre a történetben, úgy nehezednek az egyébként véletlenszerűen generált szintek. A Children of Morta sava-borsát a változatosság adja, hiszen ahány karakter, annyiféle játékstílus, és tápolással bármelyikből harcedzett gyilkológépet faraghatunk.

Itt jön a képbe a grindolás, ami szokásos ARPG-jellemvonás, és sajnos innen sem maradt ki. A lootolást ugyan el lehet felejteni (bár biztos vagyok benne, hogy

Óriási hangsúlyt fektettek a karakterekre: nemcsak változatosak, de háttértörténetük is egészen drámai.

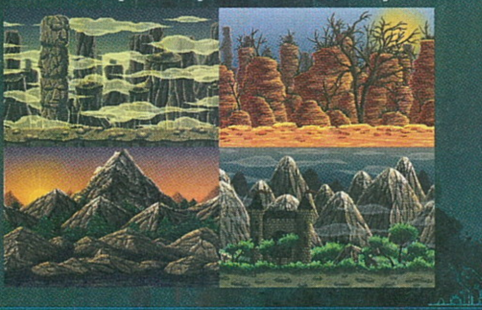
közöttük bármikor szabadon váltogathatunk. Ha a nyers erő egy-egy új szinten nem vezet eredményre, akkor még mindig egész nyugodtan válthatunk a távoli harcot, mágiát, vagy egyenesen a ninjastílust mesteri fokon űző családtagokra, és velük is szerencsét próbálhatunk. Összesen hat karakter áll rendelkezésre, és bár némelyik eleinte egy kissé kevésbé balanszoltnak tűnik a többiekhez képest, nem szabad lebecsülni senkit (főleg nem Lucyt, a legkisebb lányt!), mert kellő valakinek ez is negatívumként csapódik le), de cserébe rengeteget kell grindolnunk az újabb fejlesztések kioldásához, ami egy kissé monotonná teheti az élményt. Halál esetén az összeszedett speciális rúnáink ugyan odavesznek, de a már megszerzett képességeink szerencsére nem, viszont ilyenkor érdemes kipróbálni egy másik karaktert is, hátha vele könnyebben vesszük az akadályokat. Apró nehezítés a pályákon itt-ott elszórt, földből sunyin előtörő halálos tüskék és a nyilakat lövöldöző csapdák jelenléte, de ezeket hamar megtanulja az ember elkerülni. A játékmenet egyáltalán nem árul zsákbamacskát, pont azt kapod, amit egy roguelike játéktól elvársz: csak mész előre és aprítasz, négy-öt szint után pedig jöhet az aktuális bossfight. Kaszabolod, távolról sorozod, mágiával gyilkolod az életedre törő rémségek hadát, karaktered speciális erői pedig a fejlesztések (érdemes később a rúna-támadásokra rágyúrni!) megvételével idővel még halálosabbakká és ezzel együtt látványosabbakká válnak.

Ha pedig a látvány szóba került, mindenképp ki kell emelnem, hogy a Children of Morta megvalósítása egyszerűen varázslatos! A spanyol pixel art művész, Octavi Navarro stílusát idéző grafika ugyan manapság nem számít újkeletűnek a videojátékokban, de jelen esetben annyira tökéletesen keverték egybe a dark fantasy védjegyeivel, hogy engem utoljára A Sötét Kristály – Az ellenállás kora varázsolt el ennyire. Az audio részleget inkább csak korrektnek mondanám, a soundtrack teljesen rendben van, de semmi olyan emlékezeteset taktust nem tartalmaz, mint mondjuk anno a Bastion. Támogatott a kétfős co-op, ami elsőre talán kevésnek tűnhet, de egy megfelelő partner társaságában rengeteget tud hozzáadni az élményhez, ha ketten veselkedünk neki a játéknak, arról nem is beszélve, hogy így jelentősen nagyobb előnnyel haladhatunk tovább, mintha egymagunkban portyáznánk.

Igazán eredményesen indult az idei őszi szezon, hiszen a Children of Morta számomra legalább akkora meglepetésként szolgált, mint horrorként a Silver Chains, vagy akciójátékok terén a Control. A roguelike és a hack n' slash kedvelőinek erősen ajánlott, de azok is bátran tehetnek vele egy próbát, akik csak egy igazán drámai családi történetre vágynak, dark fantasy köntösbe bújtatva. Le a kalappal a Dead Mage előtt, akiknek ugyan nem ez az első próbálkozásuk, de mindenképp a legékesebb csillag eddigi munkásságukban, és ha az egyelőre még megjelenési dátum nélkül futó, de gőzerővel készülő Tale of Ronin is hasonló minőségű lesz, akkor semmi kétségem afelől, hogy a texasi bagázst hamar piedesztálra emelik szerepjátékos berkekben! A Children of Morta nemcsak 2019 egyik legjobb akció-szerepjátéka, hanem a legjobb indie fejlesztések között is ott a helye! G

Néhány bites szépségek

A pixel art az elmúlt években nagyon népszerűvé vált az indie játékfejlesztőknél, viszont nem csupán a spórolás miatt használják ennyire sokan, hanem egyedi retró látványvilága miatt is. Magát a kifejezést először 1982-ben használta Adele Goldberg és Robert Flegal, ám a stílus már jóval korábban, az 1970-es évek közepén létrejött, mikor megjelentek az első számítógépes grafikus programok. A kicsiny színes pixelekből felépülő képek eleinte 8, majd 16 bites rendszereken készültek, egyenként színezve minden egyes elemet. Akkoriban még jóval korlátozottabb színpaletta állt rendelkezésre, mára viszont már eljutottunk odáig, hogy kismillió módon lehet megszínezni egy-egy négyzetet, ezáltal a kész képek is sokkal változatosabbak lehetnek. A pixel art már művészeti stílussá avanzsált (Tumblrön külön oldalak épülnek rá!), videojátékos berkekben pedig olyan remekművekné1 futhatunk bele, mint például a Celeste, a Terraria, a Dead Cells, a The Last Door vagy épp a nemrégiben megjelent Blasphemous.



ÉRTÉKELÉS

Hálásak lehetünk a 11 Bit Studiosnak, hogy felkarolta a Dead Mage csapatát, és együttes erővel elhozták nekünk az idei év egyik legjobb, történetügyileg pedig legdrámaibb akció-RPG-jét, mely igazi gyöngyszemként ragyog tovább a 2019-es játékfelhozatalban.

TALÁLÁS: **93%**
TARTALOM: **87%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Kiválóan megírt történetszál, változatos játékmenet, stílusos látványvilág.

KONTRA

Csak kétfős co-op támogatott, kicsit sokat kell grindolni benne.

91%

POKOLIAN JELLEGTELEN

DEVILS HUNT

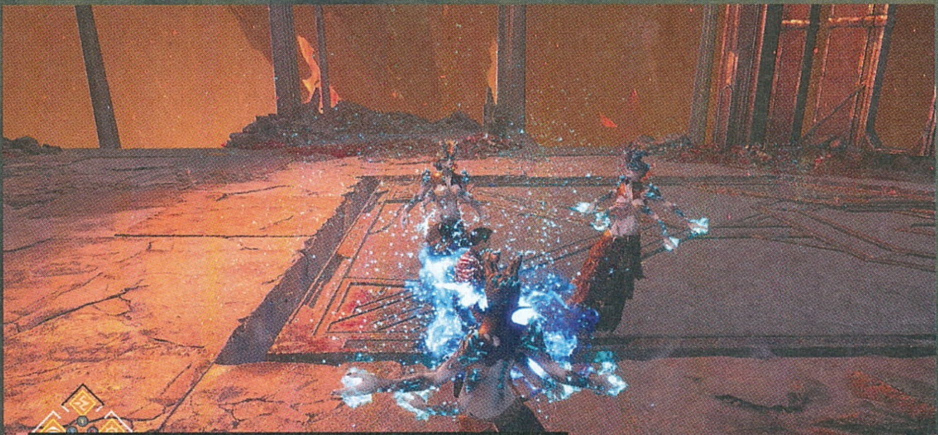
[IRTA BÓJTI]

Ezúttal nem az ördög sír, hanem a játékos, amiért a pokol vérvörös és tüzesen égető tengerei helyett a klisék hullámai között süllyed egyre mélyebbre. Mert bár az előjelek sem voltak a legjobbak, annyira jellegtelen és arctalan, minden ízében középszerű vagy éppen rosszabb alkotásra senki nem számított, mint amivé végül Desmond kalandja vált.

ADATOK

KIADÓ **1C ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **LAYOPI GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.09.17.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 10 000 FT. – KONZOLOKRA JÖVŐRE VÁRHATÓ.**

Nem lehet ám mindenből Witcher 3-jellegű gyémánt, ami egy markáns és közismert műből születve aztán beragyogja a videojátékok piacának és a virtuális szórakozásnak az egét. Sőt, még csak a kezdők szerencséje sem oltalmaz mindenkit, aki ligájához képest nagyobb fába vágja a fejszéjét. Persze, a tündérmesék így zajlanak, de a valóság más, mint azt tudjuk, a 1C pedig hiába épített ki egy kisebb királyságot, hiába karolja fel a kicsiket, önmagában ez még nem garantálja a sikert és a minőséget. Persze, már a korai játékmenetet látva sem volt kérdéses, hogy a Devil May Cry-lightnak mondott Devil's Hunt se nem kifejezetten egyedinek, se nem kimondottan változatosnak nem ígérkezik, elvégre a fejlesztői naplók során egyazon ellenféltípust sikerült bucira verni a tipikusnak mondható pokoli tájakon, ahol aztán semmi extrával nem foglalkoztak a dizájnerek. Pedig a teljes összképet elnézve talán még ők dolgoztak meg a pénzükért leginkább.



Ejj, lányok, mindig is arról álmodoztam, hogy együtt játszadozzunk egy kicsit. Húúú, mi ez a kék cucc? Héé, ez fáj, szado buliról nem volt szó!

„MEGHALTAM ÉRTED"

Noha a sztori alapjait Paweł Lesniak regénye szolgáltatja (Equilibrium), annak ismerete nélkül kicsit kérdőjel van a fejemben, mármint nem tudom, hogy a könyv mennyire köszönheti sikereit a minőségnek. Merthogy a Devil's Hunt lényegében egy Spawn-újragondolás, csak itt egy bokszoló, Desmond bőrébe bújunk, akit először az apja árul el, majd a frissen eljegyzett barátnője és legjobb barátja kerül erősen félreérthető helyzetbe. A kétségbeesett, a világból kiábrándult fiatalember pedig végső elkeseredésében vakmerő (vagy inkább gyáva) tettre szánja el magát, amikor pedig szembesül mindazzal, amit ezzel elszabadított, gondolkodás nélkül belemegy a Luciferrel köttetett paktumba, amivel a pokol harcosává válik.

Természetesen nem csak egy átlag harcos lesz belőle, hanem kiemelten fontos vezír, akinek döntő szerepe lehet a Menny és pokol közötti örök csatában, ezzel egyetlen döntéssel pontot tehet a teljes emberi történelem végére. Erre pedig meg is van minden oka, pláne, hogy „felettesei" távol tartják az egyetlen emberi lénytől, akihez igazán komoly érzelmek kötötték. De vajon a pokoli harag erősebb a szerelemnél? Meg lehet béklyózni valakit, aki még mindig bármit megtenne a nőért, akimiatt a halállal is szembe nézett?

NA, EZT HOGY SIKERÜLT?

Valami nagyon félresiklott ennél a fejlesztésnél. Jó, a külső nézetes látvány az Unreal 4-es motornak hála rendben van, néhány egészen szép pillanatát is megtalálhatjuk a kampánynak, főleg a pokol egy-egy eldugott szegletében bizonyították a dizájnerek, minden más területen viszont hatalmas elmaradásban van a program. A csőpályákkal még nincs is nagy bajom, mert ezt is meg lehet oldani ügyesen, azonban a 20 centi magasságból is gombnyomással „ugrom" le gombnyomkodás rövid úton az idegeimre ment, ahogy a legalább négyszer bevágott, elnyomhatatlan autós kiállás is. De komolyan, Desmond beül a járgányba, kifejezéstelen arccal indít, a kasztni kivágódik a garázsból, kicsapja a seggét, majd elhúz – ezt pedig többször is végig kell nézni, az elejétől a végéig. Kötelezően-kell-megnézni-mert-csak-

de-picit-sem-változtattak-rajta!! Ábel most már üvöltene a reklámok világából: „De miéééért??!!"

Jó, még ezen is túltehetjük magunkat. De! Folytatom, nehogy azt hidd, hogy most befejezem, haha! A harcrendszer szódával elmegy, van erős és gyenge támadás, pontosan időzíthető védekezés; „vetődés" – ami itt inkább suhanás. Idővel lehet több vonalon (démoni és angyali erő és a többi) extra megmozdulásokat megnyitni, amik elég jól jönnek a későbbiek során, pláne, hogy egyébként elég táposak az opponensek, plusz általában nagy seregnyit dobnak a nyakunkba. A cicis démon nőcik például állják a sarat rendesen, aztán csak nézel, amikor hárman akarják megdolgozni a kis tested, persze úgy, hogy azt kicsit se élvezd. Az ütésekből alig van valami feedback, csak csapkodsz, néha nem tudod, hogy eltaláltak-e, viszont ha már átlátod a harc menetét, egészen jól el lehet szórakozni – mielőtt elunod az egyforma ellenfeleket és a bután kialakított helyszíneket, amik csak a sétára, bunyóra, gyűjtögetésre vannak kiélezve. Mást ugyanis szinte nem is csinálsz – ez egy bunyós sétaszimulátor, már látom is, milyen zseni volt, aki úttörőként vegyítette össze a műfajokat! Nem! Lehet még egyébként hoppanálni egy-egy térkapu között, meg felmászni platformokra, vannak jegyzetek és érdekességek, de ezek is iszonyat primitív módon kerülnek elénk.

Merthogy ugye mi sem természetesebb, mint az, hogy a pokol bugyraiban a démonok emberi nyelven írt utasításokat

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Megint verőlegényt játszhatunk a pokol és Menny erői között, sőt ezúttal szó szerint, amiben azonban semmi köszönet nincs, a legrövidebbet pedig a vásárló húzza.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
A pokolban néha egészen jó a látványvilág, néha már-már élvezetes a harc…

KONTRA
… ami azért is kellemetlen, mert a játék fele repetitív bunyóból, a másik fele meg ötlettelen időhúzásból, szinte már sétaszimulátor elemekből áll. Kár volt erre elfecsérelni egy regényalapot. Bár lehet, az sem jobb.

56%

Ismerős az a fazon onnan hátulról. Te, figyelj már, mennyi az óradíj? Amúgy a Decay of Logosban és a God of Warban is neked drukkoltam.

hagynak hátra hatalmas asztalokon, amikben amúgy minden titkukat megosztják mindenkivel, aki arra jár. Mármint… most miről is beszélünk?! Szóval bugyuta az egész, néha a cselekmény is, a túljátszott, keménykedő karakterekkel, akiknek persze akcentusuk van, meg a gyenge animációkkal, a véget nem érő liftezésekkel, a még a fejlesztők részéről is komolytalanul kezelt fejtörőkkel. Az egész játék alibi érzetet alapanyagról még nem is beszéltünk. Nem, a Devil's Huntból már a rengeteg folt, meg az utófejlesztés sem tud jó játékot teremteni, maga Isten sem – hiába száll be ebbe a feleslegesen erőltetett harcba, mivel az alapok is rosszak. Angyalok és ördögök vigyék el oda, ahova való, avagy a középszerbe, annak azért legalább a felső kategóriájába, bár lehet, sokan még ezzel is vitába szállnának. De legalább

A regényes alapból a lengyelek valami elképesztőt alkottak, ami méltán szerepel majd az év végi listákon. Ja, bocsánat, nem ide!

kelt, amin belül minden el van nyújtva, túl van húzva, mert valamivel ki-kell-tölteni-azt-a-nyavalyás-hét-órát! Hetet írtam? Sokkal többnek tűnt.

7 ÓRA VOLT, 7 ÉVNEK TŰNT

Jó, a hét óra igazából lehet, hat-hat és fél, mert közben leveleket kellett figyelnem, meg-megállítottam a játékot. Bug is volt, bár nem sok, egyszer össze is omlott a program, máskor meg minden egyes nap közel 7 gigányi frissítés érkezett, ami kicsit sem indokolt ennél a minőségnél. Tehát meggyűlt vele a bajom, de összességében mégsem tudok teljes szívemből haragudni az eredményre. Inkább csak sajnálom, hogy senki nem volt abban az átkozott stúdióban, esetleg a kiadónál, aki azt mondta volna, hogy „Srácok, ácsi, nem úgy van az, ezzel majmokat is csak kínoznánk, embereknek nehogy már kiadjátok! Ja, mobilokra szánva jó lesz, ott nincs is több elvárás!"

Merthogy azért ilyen minőséget általában a 4-6 fős indie csapatok szoktak hozni, a Layopi meg hiába kezdő formáció, kicsit több van mögöttük, már csak a kiadói hátszél miatt is. És akkor az elherdált lenne 15-20 eurós bevezető áron a 30 helyett, ami kifejezetten sok érte. A zene itt-ott kellemes, de az is ismétlődik, nem is mindig jókor szólal meg, a szinkronhangok pedig, bár általában mindenkinél dicsérve vannak, nálam szintén nyitogatták néha a képzeletbeli bicskát.

Szóval a Devil's Hunt még csak véletlenül sem lett jó játék. Kifejezetten korrekt sincs hozzá. El lehet vele szórakozni, pláne akkor, ha ez a téma a mindenünk, és akkor a rengeteg jellegtelen megoldás és ötlettelenség sem zavarja meg a lelki nyugalmunkat, ahogy az sem, hogy az egyik ellenfelet egy az egyben a God of Warból sikerült átemelni. Csak hát ettől még semmi sem lesz jó, én meg véletlenül sem tudom így ajánlani. Pedig esküszöm, szerettem volna, hiszen bár láttam, hogy mi közeleg, az utolsó pillanatig bíztam benne, hogy egy kellemes, nem újszerű vagy kiemelkedő, de élvezetes DMC/Spawn-klónt kapunk, amiben 5-8 órán át gondtalanul lehet gyepálni a pokoli kreatúrákat. Nos, ez csak részben jött be, a többit meg majd jól zsebre teszem, miután tanultam belőle. Ezért nem kell minden hülyeséget bevállalni.

A GURUK MEGMONDJÁK

SIKLARA KÖZEL SEM GYÉMÁNT

Bár lengyel fejlesztők állnak mögötte és könyvön alapul, a Devil's Hunt még véletlenül sem olyan, mint a 2007-es csiszolatlan gyémánt, a The Witcher, hanem inkább olyan, mintha az alkotói nem tudnák, mi teszi a videojátékot. Amellett, hogy legjobb pillanataiban is csak középszerű, a története klisés és bugyuta, a főhős Desmond egy kétajtós szekrény testalkatú és személyiség nélküli verőlegény, az egyébként változatos helyszínek teljesen lineárisak, a harcok pedig elképesztően repetitívek. Amikor nem hatalmas markereket követünk, akkor az ütés, blokkolás és kitérés megy végtelenítve, ráadásul az ütések erőtlennek hatnak, némelyik képesség viszont olyan bivalyerős, hogy a balanszolatlanságot indokolatlan/horribilis mennyiségű boxzsák-ellenféllel próbálták ellensúlyozni. A látványos grafikát kínosan gyenge animációk húzzák le, és a guszta kinézetű, ám lelketlen helyszínei mellett a Devil's Hunt csak a szinkronhangok terén nyújt olykor kiemelkedőt, így aki teheti, maradjon inkább a DMC5-nél.

FORGALMI VIZSGA ÉLETRE-HALÁLRA

NAUTICRAWL
20,000 ATMOSPHERES

ADATOK

KIADÓ **ARMOR GAMES STUDIOS** – FEJLESZTŐ **ANDREA INTERGUGLIELMI** – MŰFAJ **ROGUELIKE** – MEGJELENÉS **2019.09.16.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6 700 FORINT.**

[IRTA STEELSAINT]

Vannak azok a játékok, melyek minimális eszközökkel is képesek szórakoztatni az embert, Andrea Interguglielmi új alkotása pedig pont ilyen cím. A Nauticrawlban végig egy irányítópultot bámulunk, mégis, a játék által nyújtott élmény hosszú ideig velünk marad, már ha fogékonyak vagyunk az ilyesmire.

A játékiparnak mindig is érdekes részét képezték azok a projektek, amiket egy ember vagy egy párfős csapat készített komplett fejlesztőstúdiók helyett. Ilyen egyfejlesztős játék például Lucas Pope két alkotása, a Papers, please és a Return of the Obra Dinn is, amik bár elég minimalisták, így is be tudták rántani az embert remek hangulatukkal és jól összerakott játékmenetükkel. Leginkább ezekhez a címekhez tudnám hasonlítani a Nauticrawlt is, mely első látásra ugyan nem kínál sokat, de mégis remekül el lehet vele szórakozni. Nem árt azonban, ha vigyázunk: Andrea Interguglielmi alkotása vastagon rétegjáték, ami közel sem ajánlható mindenkinek.

SZÖKNI CSAK PRECÍZEN ÉS SZÉPEN

A Nauticrawlban egy névtelen munkást alakítunk egy disztópikus társadalomban, akinek egy nap elege lesz a nemes házak szolgálásából, ezért úgy dönt, meglép egy ősi és misztikus szerkezet segítségével.

Ez a gép volna az úgynevezett Nauticrawl, melynek a belsejében ülve védve vagyunk az amúgy mérgező külvilágtól, azonban ez az oltalom csak időleges. Elég egyetlen rossz mozdulat vagy megfontolatlan döntés, és járgányunk menthetetlenül elromlik, nekünk pedig nem marad más választásunk, a nagy piros gomb megnyomásával katapultálnunk kell a biztos halálba.

A Nauticrawl ráadásul nem is finomkodik, hanem bedob minket a mélyvízbe: új játék indítása után egyből ott találjuk magunkat a jármű irányítópaneljénél, előttünk számtalan karral, képernyővel és kapcsolóval, melyekről az égegyadta világon semmit sem tudunk, hiszen főhősünk sem ismeri a gépezetet. Épp ezért nincs más megoldás, próba szerencse alapon kell végigzongoráznunk a vezérlőpultot, és addig állítgatni mindent, amíg rá nem jövünk, hogy mi indítja, például a motort, vagy épp hogyan lehet hatékonyan elbújni az ellenséges lövegtornyok elől.

Kezdetben persze jó eséllyel nem tudunk majd mindent megoldani, és emiatt meg is halunk, de új játékot kezdve, a régi tudásunkkal felvértezve azért folyamatosan lehet haladni a járgány beüzemelésével, plusz a gép is segít, még ha nem is sokat. Érdemes például rendszeresen figyelni a műszerfalon villódzó fényeket és a központi számítógép (már ha sikerül bekapcsolni) kiírásait, ezekkel nagyban megkönnyíthetjük az életünket.

Talán már a fentiekből is kitűnik, hogy a Nauticrawl nem egy mozgalmas játék: lényegében végig egy irányítópult előtt ülünk, miközben azon morfondírozunk, mégis mit kéne máshogy csinálnunk, hogy ne haljunk meg legközelebb is. Ugyanakkor a játéknak egyrészt van egy nagyon erős atmoszférája a gép folyamatos recsegésével, a mérgező kinti világ neszezésével (egy jó füles erősen ajánlott a teljes élmény érdekében), másrészt pedig nincs is jobb érzés annál, mint amikor hosszas gondolkodás (és persze nem egy halál) után végre sikerül mozgásra bírnunk a címadó ősi gépezetet.

ÍNYENCEK ELŐNYBEN

A Nauticrawl tehát a maga nemében egy igencsak érdekes és egyedi játék, azonban mégsem ajánlható nyugodt szívvel mindenkinek: az akció teljes hiánya, az egyetlen műszerfalra korlátozódó játékfelület és a sokszor kicsit nyögvenyelős próbálgatás sokaknak elveheti a kedvét Andrea Interguglielmi alkotásától.

Ha viszont bejönnek a minimalista hangulatú programok, bátran tegyél egy próbát ezzel is, nem fogsz csalódni.

A Nauticrawl rögtön a mélyvízbe hajít, de pont ezért remek érzés, amikor végre sikerül rájönni a megfelelő megoldásra.

ÉRTÉKELÉS

A Nauticrawl koncepciója érdekes, de minimalista stílusa és bekorlátozott játéktere miatt csak azoknak ajánlható, akiket nem zavar az akció hiánya.

TÁLALÁS:	80%
TARTALOM:	65%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Nagyon erős hangulat, remek érzés, amikor végre sikerül beindítani valamit.

KONTRA

Szűk játéktér, rövid.

75%

Figyelem, a radar Gears 5 tesztet észlel a közelben, a fogaskerék a 38. oldalra mutat! Lapozásra felkészülni, ez rázós lesz!

ROBONINDZSÁK ÚJRATÖLTVE

THE NINJA SAVIORS: RETURN OF THE WARRIORS

ADATOK

KIADÓ **SOFTDISTRIBUTION GMBH** – FEJLESZTŐ **TENGO PROJECT** – MŰFAJ **ARCADE** – MEGJELENÉS **2019.08.30.**
ÁR **PLAYSTATION STORE-RÓL 5 990 FORINT, DE NINTENDO ESHOPBÓL IS HASONLÓ ÁRON VAN.**

[ÍRTA **CHARLIE**] **AZ 1987-ES, HATALMAS SIKERT ARATÓ EREDETI JÁTÉKTERMI THE NINJA WARRIORS ÉS OTTHONI KONZOLOS ÁTIRATAI, VALAMINT 1994-ES SNES FOLYTATÁSA, A THE NINJA WARRIORS: THE NEW GENERATION UTÁN VISSZATÉRT A KLASSZIKUS BEAT 'EM UP, HOGY ÚJRA ELRABOLJA A JÁTÉKOSOK SZÍVÉT.**

Bár 25 évet kellett várni rá, de az eredeti fejlesztők végre ismét leporolták a világmegmentő android nindzsákat egy ugyan nem a mai értelemben vett, de több tekintetben is modern reboot erejéig. Szerencsére a The Ninja Saviors: Return of the Warriors egy formabontó új irány helyett megmaradt a jó öreg 16-bites stílusnál, mindezt az aktuális konzolok teljesítményét kihasználva jobb felbontással és animációkkal, valamint a SNES-időkben még kivitelezhetetlen újdonságokkal kibővítve.

VILÁGMEGMENTÉS – ISMÉT

Miután a zsarnok Banglar magához ragadta a hatalmat, és seregével átvette az irányítást az agymosott lakosság felett, az ellenállók apró, de jól felszerelt csapatára hárult a feladat, hogy megdöntsék uralmát. nuncsaku-virtuóz olyan könnyedséggel kapja fel a katonákat, mint mások a földről az aprót, Kunoichi igazi akrobataként szökell át a rosszfiúk felett, miközben megcirógatja őket kardjával, Kamaitachi után pedig úgy hullanak az emberek, mint aratáskor a búzaszálak, ha megpördül a karjaira épített pengéivel. Hozzájuk csatlakozik még két később megnyitható vadonatúj karakter, a kistermetű, de messzire nyúló és hajlékony karjaival halálos Yaksha, valamint a gigantikus, Transformers-hatást keltő Raiden, aki mellett már-már hangyának tűnnek Banglar gyalogjai.

Az androidoknak persze nemcsak harcstílusa, de mobilitása és ereje is eltér, így például míg Kunoichi könnyedén ugrik a magasba, viszont a tereptárgyakat éppen csak elhajításukig tudja megtartani, addig

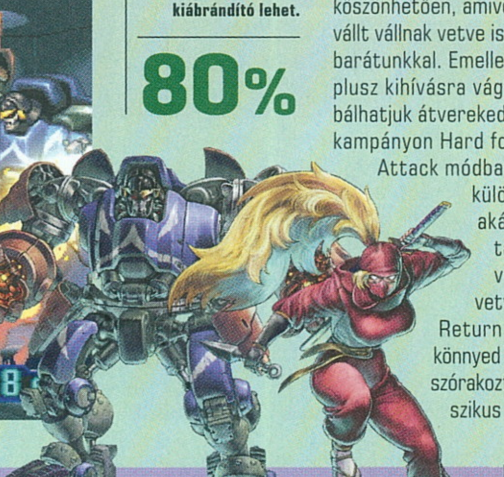
A SOROZAT TÖRTÉNETÉBEN ELŐSZÖR KOOPERATÍV FELÁLLÁSBAN IS NEKIMEHETÜNK A PÁLYÁKNAK – IGAZ, ONLINE NEM, CSAK OFFLINE.

A megoldás kulcsa egy maroknyi pusztító android, akik erejükkel képesek felülkerekedni Banglar seregeinek túlerején, és végül levágni a világukat mérgező kígyó fejét.

A játék összesen öt fémöklű harcosának mindegyikével teljesen más élmény az ellenfelek lekaszabolása vagy épp szétlapítása, ami már önmagában megdobja az újrajátszhatóságot. Ninja, a robosztus Ninja tömör teste csak néhány támogatóraketával képes pár pillanatra felemelkedni a földről, azonban a kezébe akadó motorokat, ládákat vagy épp számítógépeket gond nélkül kapja fel, és akár cipeli is, mielőtt kilapítaná vele áldozatát. Hiába járunk viszont egy alternatív jövőben, úgy tűnik, még az androidokat is akkumulátor hajtja, ezért életerőnk mellett érdemes figyelnünk ennek töltöttségét, mert ugyan a végleges lemerüléstől nem kell tartanunk, de a különleges támadásokhoz elengedhetetlen egy kis energialöket.

A klasszikus beat 'em up hangulathoz a pixelorgia mellé pörgős zenék is társulnak, amik végigkísérnek a The Ninja Saviors: Return of the Warriors mind a nyolc pályáján. Utóbbi elsőre talán kevésnek tűnhet, de szerencsére egyáltalán nem érződik annak, többek között az ötletes pályatervezésnek és főellenfeleknek, merőben eltérő karaktereknek, valamint a kooperatív módnak köszönhetően, amivel offline, lokálisan akár vállt vállnak vetve is irthatjuk az ellent egy barátunkkal. Emellett amennyiben egy kis plusz kihívásra vágyunk, akkor megpróbálhatjuk átverekedni magunkat az egész kampányon Hard fokozaton, vagy a Time Attack módban az idővel versengve külön-külön is a pályákon, akár az online eredménytábla első helyét célba véve. Mindent összevetve a The Ninja Saviors: Return of the Warriors egy könnyed múltidézés, egy nagyon szórakoztató, igazi modern klasszikus az arcade műfajban.

Már azt hittem, hogy velem van a baj, és mindenből kettőt látok, de nem, ezek tényleg ennyien vannak. Vagyis már csak voltak...



ÉRTÉKELÉS

A The Ninja Saviors: Return of the Warriors egy kellemes múltidéző, ami ismét megmutatja, hogy a klasszikus formulák a mai napig működnek és ugyan másként, de épp olyan szórakoztatóak, mint a nagy költségvetésű, nyílt világú AAA címek.

TÁLALÁS:	**80%**
TARTALOM:	**79%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

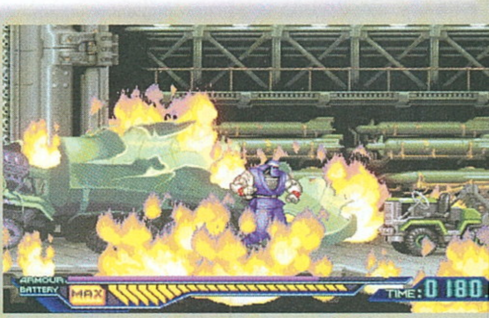
PRO

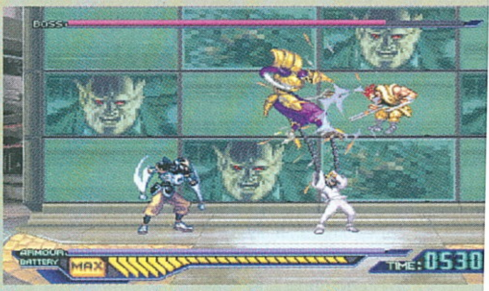
Egy 16-bites szerelmeslevél a múltból azoknak, akik megélték az ilyen klasszikusok aranykorát, és azoknak, akik még csak most ismerkednének velük a fotorealisztikusra törekvő élmények forgatagában.

KONTRA

A hossza néhány játékos számára egy kicsit azért talán kiábrándító lehet.

80%





SÁLAD, SAPKÁD NE HAGYD OTTHON!

ADATOK

KIADÓ **CAPCOM** – FEJLESZTŐ **CAPCOM** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.09.06.** – ÁR **PS STORE-BÓL 12 490 FT. AZ ALAPKIADÁS, A DIGITAL DELUXE KIADÁS 14 990. PC-RE 2020-BAN ÉRKEZIK.**

[ÍRTA **STEELSAINT**]

Körülbelül másfél éve, hogy a Monster Hunter: World megjelent és meghódította a világot. A Monster Hunter-széria legfrissebb címe hamar a Capcom legjobban fogyó játéka lett, most pedig megérkezett hozzá az első nagy DLC is az Iceborne képében. De vajon van-e olyan jó a kiegészítő, mint az alapjáték?

A Monster Hunter: World tavaly jött, látott és győzött. A Capcom 15 éves múltra visszatekintő szörnyvadászós szériája Japánban már eddig is nagy népszerűségnek örvendett, nyugaton azonban inkább csak rétegjátéknak számított, legalábbis 2018-ig bezárólag. A Monster Hunter: World viszont nevéhez méltón az egész világon be tudta magát lopni a játékosok szívébe, ennek köszönhetően pedig hamar a Capcom valaha volt legsikeresebb játéka lett belőle. 13,1 millió eladott példányával igen magabiztosan vezet a második helyezett Resident Evil 5 előtt, melyből „csak" 7,5 millió darab fogyott.

Most pedig, nagyjából másfél évvel az alapjáték debütálását követően, befutott az első és sajnos egyben utolsó nagyobb lélegzetvételű kiegészítő is az Iceborne képében. A kérdés már csak az, hogy vajon a Capcomnak sikerült-e megismételnie ezzel az expanzióval a Monster Hunter: World remek teljesítményét, vagy mindannyian jobban járunk, ha kihagyjuk a havas szörnyvadászatot?

SÁRKÁNYOK VÁNDORÚTON (MEGINT)

Az Iceborne története nagyjából ott veszi fel a fonalat, ahol a Monster Hunter: World abbamaradt. A sztori szerint a szörnyek megint felettébb különösen kezdenek viselkedni, mikor pedig a Research Comission erre válaszul kiküldi felderítőit, azok egy teljesen új, jégbe zárt vidéket találnak. A kutatóknak nem is kell ennél több, egyből új falut alakítanak ki a Hoarfrost Reachnek keresztelt területen, aztán pedig nekilátnak a fagyott hegyek és végtelen jégmezők gondos átvizsgálásának. Az rövid úton kiderül, hogy az egész anomáliáért egy újabb Elder Dragon, név szerint Velkhana a felelős, innentől kezdve pedig ránk vár a feladat, hogy helyreállítsuk a természet egyensúlyát, méghozzá rengeteg vadászattal.

Talán már ennyiből is érződik, hogy az Iceborne sztorija erősen hajaz az alapjátékéra, de ez egyáltalán nem probléma, hiszen a történet, ahogy a Monster Hunter: World esetében, úgy itt is inkább csak egyfajta indok arra, hogy szörnyekre lehessen vadászni, ezt a funkcióját pedig tökéletesen betölti. Ami pedig az erre az alapra felhúzott egyjátékos kampányt illeti, az szerencsére igen grandiózusra sikerült: az Iceborne nagyjából 40 óra alatt játszható végig, és egy új térképpel, rengeteg új szörnnyel, új küldetésekkel, valamint egy minden eddiginél keményebb nehézségi fokozattal érkezik, azaz jó ideig el lehet vele lenni.

HÓ, JÉG ÉS MÁS SEMMI?

Alapjait tekintve az Iceborne nem változtat sokat a Monster Hunter: World receptjén. A játék célja továbbra is az, hogy egyedül vagy csoportosan szörnyekre vadásszunk, majd az elejtett prédából jobb felszerelést gyártsunk magunknak, hogy az erősebb célpontokkal is elbírjunk, a kiegészítő azonban hozott magával néhány meglehetősen érdekes és izgalmas változtatást.

De mi a helyzet a PC-s verzióval?

Bár a Monster Hunter: World PS4 és Xbox One mellett PC-re is megjelent, a figyelmesebb olvasóink azonban már kiszúrhatták, hogy idén szeptemberben az Iceborne bizony csak a Sony és a Microsoft konzolján debütált. Ez sajnos nem tévedés, az igencsak testes kiegészítő ugyanis egyelőre még nem érhető el számítógépre. Szerencsére az már biztos, hogy készül a port, de hogy pontosan mikor kerül a boltok polcaira, arról egyelőre csak igen keveset tudni. A Capcom nyilatkozatai alapján annyi már biztosnak mondható, hogy 2020 januárjában kapjuk majd meg a kiegészítőt, és az Iceborne steames adatlapján is ez az információ szerepel, de a pontos dátummal egyelőre adósok maradtak a japánok.

A legszembetűnőbb újítás természetesen maga a környezet: az Iceborne egy hóba és jégbe dermedt új világba kalauzol el minket, bár érdemes lehet megjegyezni, hogy sok küldetése így is az alapjáték pályáira szólítja vissza a vadászokat. Hoarfrost Reach nagyságát és összetettségét tekintve nagyjából megfelel a Monster Hunter: World egy térképének, és bár az ember elsőre azt gondolná, hogy egy jégbe fagyott világon nem lehet olyan sokat variálni, a valóság ettől szerencsére nagyon távol áll.

Hoarfrost Reach tájain ugyanis jól megférnek egymás mellett a havas puszták, az örök fagyba dermedt tavak, a titokzatos barlangok és a vulkanikus környékek, sőt ha mindez nem lenne elég, a térképen szétszórva termálforrásokat is találhatunk, melyekben megmártózva időleges bónuszokra is szert tehetünk. Valamint érdemes még megemlíteni az új települést, Selinát is, mely szintén remekre sikeredett. A hóban megbújó apró falunak van egy nagyon kellemes, kicsit a tündérmeséket idéző hangulata, illetve a kialakítása is jóval „felhasználóbarátabb", mint Astera esetében, hiszen itt minden egy szinten van, nem kell folyton a különböző emeletek között rohangálnunk.

ÉRTÉKELÉS

Az Iceborne egy hihetetlenül tartalmas kiegészítő, mely új területekkel, új szörnyekkel és új kihívásokkal várja a veterán vadászokat. Ha bejött az alapjáték, ezt se hagyjátok ki!

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Tartalmas kampány, remek ellenfelek, gyönyörű új pálya.

KONTRA
Vékony történet.

90%

A másik fontos újítás, ami a kiegészítővel érkezett, az az úgynevezett Clutch Claw, mellyel bármikor odaránthatjuk magunkat a szörnyekhez, majd felugorhatunk rájuk, hogy hatalmas sebzést vigyünk be nekik, vagy éppen néhány jól elhelyezett támadással felpuhítsuk a védelmüket.

Nem árt persze vigyázni, hiszen, ha akkor próbálunk felkapaszkodni, amikor épp dühöngenek, akkor hamar arccal a hóban találhatjuk magunkat. Ez az új mechanika pedig teljesen jól működik, dinamikusabbá teszi a harcokat, egyben pedig el is mélyíti őket egy kicsit, bár azért arra készüljünk fel, hogy sokszor fogunk lezuhanni a célpontunk hátáról, mielőtt sikerül elsajátítanunk a tökéletes időzítést.

VIGYÁZZ, MÉLYVÍZ!

Ami a kiegészítő nehézségét és koncepcióját illet, az Iceborne nagyjából úgy aránylik a Monster Hunter: Worldhöz, mint ahogy a korábbi Monster Hunter-játékok Ultimate (vagy japánban csak G) kiadásai az alapverziójukhoz. Azaz az Iceborne egy kifejezetten végjátékra kihegyezett DLC lett, amibe bele se vághatunk addig, amíg az alapjátékkal nem végeztünk és el nem értük a 16-os vadászrangot.

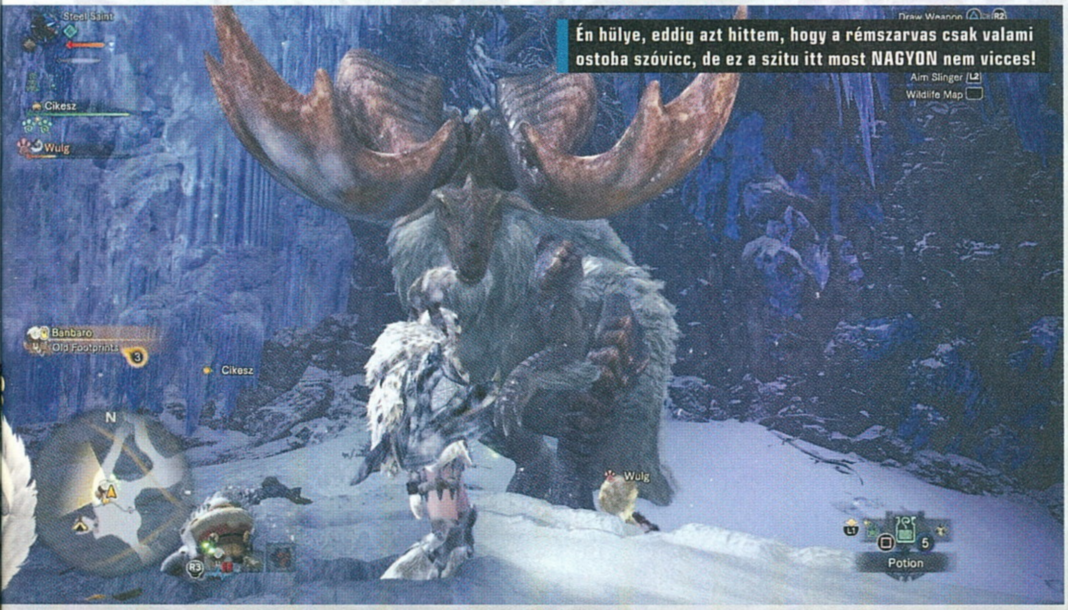
És erre a korlátozásra szükség is van, hiszen az Iceborne bevezetett egy új nehézségi fokozatot, az úgynevezett Master rangot, mely nagyjából a korábbi Monster Hunter-játékok G rangjának feleltethető meg. Az ebbe a kategóriába tartozó szörnyek brutális mennyiségű életerővel, hatalmasat sebző támadásokkal és vadonatúj mozdulatokkal keserítik majd meg az életünket, cserébe viszont a felszerelésünk is alapos javuláson esik át. A Master rang legalapabb páncéljai is köröket vernek az eddig elérhető cuccokra, fegyvereinket pedig immár 12-es szintig fejleszthetjük, illetve utóbbiak új mozgáskombinációkat is kaptak.

AHOVÁ LÉPEK, SZÖRNY TEREM

A fenti újítások persze mind szépek és jók, de egy Monster Hunter-játéknál a legfontosabb kérdés végső soron mégiscsak az, hogy mi mindenre lehet vadászni? Szerencsére az Iceborne-nak ezen a téren sem kell szerénykednie. A kiegészítőben egyszerűen rengeteg szörny kapott helyet, kezdve a főellenség szerepét betöltő Velkhanától egészen az apróbb, „jelentéktelenebb" célpontokig. Igaz ugyan, hogy a felhozatalban bőven akadnak olyan arcok is, akikkel a korábbi Monster Hunter-epizódokban már összefuthattunk, de a készítők szerencsére ezeket is igyekeztek feldobni új támadásokkal, új mozdulatokkal, így az ismert lények felszeletelése is kap egy kellemesen új ízt.

„Az Iceborne ugyan „csak" egy kiegészítő, a tartalomra nem lehet panasz: nagyjából 40 órányi extra vadászat vár rátok.

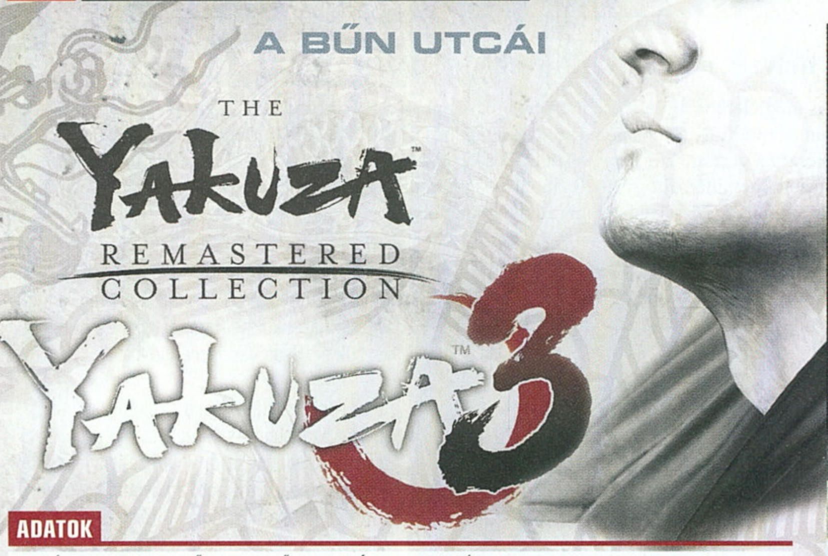
Ami pedig a friss prédákat illeti, itt végképp nem érheti szó a ház elejét, hiszen igencsak változatos és egyedi szörnyek járnak a jeges tájhoz. Külön érdekesség, hogy a Capcom nem is lőtte le mindet a különféle trailerekben és előzetesekben, így a tájat járva érhet minket pár kellemes (vagy épp kellemetlen) meglepetés.



Én hülye, eddig azt hittem, hogy a rémszarvas csak valami ostoba szóvicc, de ez a szitu itt most NAGYON nem vicces!

KIEGÉSZÍTŐ VAGY TELJES JÁTÉK?

Mindent összevetve elmondható, hogy az Iceborne abszolút méltó társa a tavaly megjelent alapjátéknak, mely helyenként már nem is kiegészítőnek, hanem inkább teljes értékű folytatásnak érződik. Az új térkép gyönyörű, a vadászatok nehezebbek, mint valaha, és az új szörnyeket is legalább akkora öröm végre lenyomni, mint az összes eddigi prédát a játékban. Ennek megfelelően az Iceborne mindenkinek ajánlott vétel, akinek bejött a tavalyi Monster Hunter: World, de nem árt, ha felkötitek a gatyátokat: Hoarfrost Reach bestiái ugyanis még a legtapasztaltabb vadászoknak is tartogathatnak kellemetlen meglepetéseket.



A BŰN UTCÁI

The Yakuza Remastered Collection: Yakuza 3

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **SEGA** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.08.20.**
ÁR **PS STORE-BÓL A TELJES KOLLEKCIÓ 17 990 FORINT, A YAKUZA 4-5 KÉSŐBB ÉRKEZIK.**

[IRTA **BRITPOPPER**] A Yakuza-széria hazánkban ugyan kevésbé ismert, de azért rendelkezik egy kisebb rajongótáborral, amely kitörő lelkesedéssel fogadta az idei gamescomra időzített Remastered Collection bejelentését. Ez a csomag a már elérhető 3. rész mellett 2019. október 29-én elhozza a Yakuza 4, majd 2020. február 11-én a Yakuza 5 játékokat is – meghozzá jócskán kibővített és felújított változatban.

„Na, ebben a menő ingben már nem fognak többet belémkötni!" – Kiryu, mielőtt negyedjére is elagyabugyálták ezen a szép napon.

A Yakuza 3 főszereplője még mindig a morcosan távolba meredés világbajnoka, Kazuma Kiryu, aki megpróbálja ugyan hátrahagyni az előző részekből megismert, árulásokkal és klánháborúkkal teli sötét, alvilági életét, ám múltja a festői szépségű Okinawa szigetén is utoléri. Próbál tisztességes életet élni, gyerekek számára tart fenn árvaházat a tengerparton Harukával, akit a második részben már saját lányaként nevelt. Igen ám, de a földrész, amire az árvaház épült, politikai berkekben igencsak szúrja a szemét néhány fejesnek, ezért a helység fennmaradása veszélybe kerül, Kiryu pedig vissza kell, hogy térjen korábbi életmódjához, amiben az erőszak az úr.

A sztori nagyon lassan, viszont annál hatásosabban épül fel, arra viszont mindenkinek fel kell készülnie, hogy az egész Yakuza 3 alsóhangon is legalább 20 órát ölel fel, ha pedig ki szeretnénk maxolni (cirka 101 mellékküldetésre lehet számítani!) és összegyűjtenénk mindent, akkor nyugodtan belőhetjük magunknak a közel 70 órás (!) játékidőt is, hiszen csak megkóstolható ételekből és italokból 259 vár ránk. Két főbb helyszínen mászkálhatunk, az egyik a tipikus japán nagyvárost megszemélyesítő Kamorucho, a másik pedig az idilli tengerparti település, ahol Kiryu a nyugodtnak vélt hátralévő éveit töltené. Előbbi egy igazi metropolisz, nyüzsgő embertömegekkel, egymást érő kisebb-nagyobb üzletekkel, vásárlóközpontokkal, utcai árusokkal és éjszaka mindent elnyelő neonfényekkel (utóbbi részt konkrétan Tokió vöröslámpás negyedéről mintázták). Okinawa ellenben szó szerint maga a nyugalom szigete, ahol elsősorban az árvaház lakóira kell figyelnünk és ügyes-bajos dolgaikat intéznünk, de ha kedvünk úgy tartja, még akár horgászhatunk is a forró homokkal teli tengerparton.

> A Yakuza 3 Európában anno megnyirbált tartalommal jelent meg PS3-ra, most azonban mindent megkaptunk az új verziónak hála.

MAHJONG ÉS POFONOK

A Yakuza 3 egy sandbox játék, de azért GTA-szintű szabadságra ne tessék számítani! Alapvetően jó hosszú átvezető videókból, mászkálásból, felfedezésből és harcból áll a játékmenet, ami annyit tesz, hogy az említett – és egyébként filmesen profi! – videókból bontakozik ki előttünk a kusza történet, majd nekiindulunk megkeresni valakit, aminek a vége rendszerint bunyó lesz. Az utcán emellett random nekünk támadhatnak rosszarcúak, akiket érdemes leverni, mert értékes tapasztalati pontokkal és pénzzel jutalmaznak, amit aztán elverhetünk különféle jópofa minijátékokra. Akad itt karaoke (most már válthatunk angol és japán szöveg között), biliárd, bowling, darts, de akár Sega játéktermi gépekkel is szerencsét próbálhatunk, és én speciel csak a golfozással órákat töltöttem el, szóval kijelenthető, hogy a tartalmas szórakozás abszolút garantált!

További jó hír, hogy az előző generációs nyugati változat kivágott tartalmai szinte teljes egészében visszakerültek. Ilyen például az inkább keleti területeken népszerű shogi és mahjong, vagy a hostess-menedzselős tevékenység, ahol a szórakozóhelyünkre csábított hölgyeket öltöztethetjük, majd küldhetjük ki a placcra pénzt keresni. Újabb pozitívum, hogy a képfrissítés stabil 60 fps-t produkál, így az élmény folyamatos, ugyanakkor a feljavított textúrák ellenére is látszik, hogy a Yakuza 3 felett már eljárt az idő. Főleg a legutóbbi epizódok ismeretében válik meglehetősen elavulttá a látványvilág és a játékmechanika, de aki ezzel meg tud barátkozni, az remekül szórakozhat Kiryu kalandja során. Személy szerint kifejezetten várom az őszi 4. epizódot, mert bár az is a Yakuza 3 motorját használja majd, de a ráncfelvarrás ott is biztosan korrekt lesz. A valódi minőségbeli eltérést viszont majd csak a 2020 eleji 5. rész fogja képviselni, aminek telezsúfolt tartalmára visszagondolva, vele még akár a Yakuza 7-ig is kihúzhatjuk.

ÉRTÉKELÉS

A Yakuza Remastered Collection első címe a múltidézés helyett inkább a történet és az eddig nem játszható tartalmak miatt válhat kívánatossá még az ősrajongók körében is, ám arra érdemes felkészülni, hogy a PS3-as látványvilág és játékmenet felett már jócskán eljárt az idő.

TÁLALÁS: **62%**
TARTALOM: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO
PS4-en is újjáéled egy klasszikus, a túlságosan japán tartalmak visszakerültek, erős történet.

KONTRA
Különállóan nem vásárolható meg, nem öregedett túl szépen.

71%

ROBOTOK A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA ELLEN

DAEMON X MACHINA

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **MARVELOUS** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.09.13.**
ÁR **DIGITÁLISAN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 20 100 FORINT, DOBOZOSAN OLCSÓBB.**

[ÍRTA **BÖJTI**] **A Fate/Extellák és Senran Kagurák őrülete után a Marvelous egy kicsit komolyabb vizekre tévedt, ahol nem a női domborulatok minél jellemzőbb kiemelése az első, de még csak nem is a percenként elhullott ellenfelek száma, hanem inkább a játékélmény, aminél hatalmas mechekbe ült hősök küzdenek a megmaradt túlélőkért.**

Mindig a földönkívüliektől, az inváziós seregektől, meg a különféle vírusoktól félünk, míg viszonylag kevés olyan jövőkép szerepel a kínálatban, amely borús lehetőségként fedi fel előttünk a ránk telepedő vívmányaink okozta elnyomást és elkeseredett harcot. A Daemon X Machina azonban pont ezzel operál, vagyis egy planéták közötti ütközéssel, aminek hála felszabadul valamiféle különleges energia, a mesterséges intelligencia pedig az emberiség életére tör. Hála az égnek némi extra nafta bizonyos halandóknak is jutott, akik innentől mechekbe bújva védelmezik a többieket, avagy így alakul ki a játékban látott harc a különleges pilóták és kasztnik, illetve az Arms of Immortals között.

ROBOTOM, ROBOTOM!

Szóval kialakítunk egy karaktert, ő lesz a kezdő pilóta, aztán robotba pattanva először még csak szimpla tankokat és drónokat lődözünk a talaj felett keringve, az égen suhanva. Mert a mech természetesen repül, mindkét mancsába fegyver helyezhető golyószórótól kezdve a lézerig és lángszóróig – de természetesen kardot és pajzsot is ragadhat), a vállára rakétaindító szerelhető, így a végére már egészen pofás gyilkológép alakul ki, amibe pattanva egyre érdekesebb tájakon akasztjuk össze a bajszunkat az opponensekkel. Színes, mesés területek nyílnak meg, miközben a kampányban haladunk, ráadásul más mechek, óriásrobotok, hatalmas űrhajók vagy egyéb gépezetek támadnak ránk, amiknél bizonyos esetekben nagyon észnél kell lenni, mert pillanatok alatt alánk piríthatnak.

Bár a legfontosabb feladat általában az életben maradás, meg természetesen a célpontok likvidálása, van olyan is, hogy valamit vagy valakit védelmezni kell, esetleg fel kell térképezni egy támaszpontot. Az elhullott mechekből darabkákat csíphetünk le, így kerül a hangárba újabb fajta láb, kéz, törzs, fej, fegyver, valamint az opponensek a töltényutánpótlásról is gondoskodnak, avagy érdemes az áldozatok után repülni, hogy minden fontos összetevőt belootoljunk. Lényegében ennyi az alap mechanika, amit egyedül és online co-opban is kiélvezhetünk a kampányon végighaladva, vagy éppen a szabad missziókat megcélozva a további kihívások kedvéért. Feladatból egyébként van bőven, bár a tartalomba sok más szempontból sem lehet belekötni.

> **A Marvelous ezúttal tőle szokatlan visszafogottsággal és stílusossággal dolgozta fel a meches témát, ami kifejezetten öröm.**

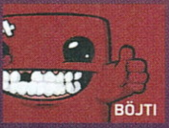
BARBIE IS MEGIRIGYELNÉ

Az összeszedett testrészeken túl a saját mérnökeink is nekiállhatnak bizonyos fejlesztéseknek, nekünk csak a megrendelést kell leadni a költségek rendezésén túl, de a boltba is ellátogathatunk további felszerelésért. Onnantól pedig, hogy elkezdenek gyűlni az összetevők, látvány és szimpátia, meg persze képességek szerint rakhatjuk össze saját álomkasztninkat, amit utána festegethetünk, matricázhatunk, különféle fegyverekkel és eszközökkel díszíthetjük fel, így 5-10 órát követően egészen brutális arzenállal léphetünk fel a rendbontókkal szemben.

Egyébként pedig maga a játék is nagyon élvezetes, jó repkedni és harcolni, a zenék változatosak, egyszer kellemes, máskor brutális gitártémák csendülnek fel (megjegyzem, egy-egy esetben már túlzás a zúzás), a hangulat pedig teljesen rendben van. A szinkrontól mentes kiírások és a gyengébb átvezetők azért kizökkentik a játékost az élményből, illetve csak tetten érhető, hogy gyengébb hardverre készült a program, de stílusa így is hozza a szokásos Nintendo sajátosságot (ezt az atmoszférát nem nagyon lehet szavakba önteni), így a téma és a Macross- vagy Gundam-széria kedvelőinek kifejezetten ajánlott lehet a Marvelous alkotása.

Nem úttörő, a legtöbb elemét már láttuk, de nagyon jól adja magát, nagyon jól lehet vele szórakozni, kimondottan jól össze van rakva, illetve tartalom terén sem kell szégyenkeznie. Mi más kellhet még?

ÉRTÉKELÉS


BÖJTI

A Macross- és Gundam-rajongói egy nem hivatalos akciójátékban élvezhetik ki minden vágyukat, hiszen a Marvelous a mechek kedvelőit célozza meg, kicsit hasonló stílusban.

TÁLALÁS:	**80%**
TARTALOM:	**87%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**85%**

PRO

Remek hangulat, sajátos látványvilág, ügyes megoldások, élvezetes akciók, jó zenék. Ha szereted a nagy robotokat, nem kérdéses, hogy ez a játék neked szól.

KONTRA

Látvány terén azért nem annyira izmos az összkép, ráadásul hatalmas újdonságokkal nem találkozhatunk. Átlagosan a szinkron hiánya.

82%

Értem én, hogy személyes aura, meg minden, illetve legyünk tekintettel a privát szférára, de ez nem bunkóság egy kicsit?

ALVAJÁRÁS A TOJÁS-SZIGETEN

THE LEGEND OF ZELDA Link's Awakening

ADATOK

KIADÓ **NINTENDO** – FEJLESZTŐ **GREZZO** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.09.20.** – ÁR **NINTENDO SHOPBÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 20 100 FORINT, DOBOZOSAN OLCSÓBB.**

[ÍRTA **WILSON**]

A Nintendo Ismét egy Game Boy-os klasszikust ásott elő a szekrényből, és ahogy a Metroid: Samus Returns esetében, úgy most is úgy kapott teljesen új borítást a több mint két évtizedes klasszikus, hogy közben az alatta meghúzódó tartalmon nem esett csorba: sőt!

Ha minden idők egyik legsikeresebb konzoljának legfontosabb játékait keressük, akkor a Game Boy esetében a Tetris után óhatatlanul a Mario, a Metroid és a Zelda kell, hogy előkerüljön. A Nintendo sorsát mind a mai napig meghatározó, aktív franchise-ok nélkül a gép egész biztos nem jutott volna oda, ahová, de ehhez persze az is kellett, hogy ezen sorozatok remek epizódokkal gyarapodjanak. És ezt sikerült is teljesíteni: a gépen a Super Mario Landnél csak annak folytatása volt jobb platformjáték; a Metroid 2 gyakorlatilag már 1991-es megjelenésével lefektette és tökéletesítette a modern metroidvania stílus alapjait; a The Legend of Zelda: Link's Awakening pedig úgy hozott friss vért az ekkor még csak a harmadik epizódnál járó Zelda-szériába, hogy az alkotókon kívül gyakorlatilag senki sem érezte azt, hogy bármiféle vérfrissítésre szükség lenne. A Link's Awakening és a SNES-korszakot bearanyozó A Link To The Past zsenialitását pedig mi sem jelzi jobban, mint az, hogy a Nintendo ezek megjelenését követően egészen addig jegelte a Zelda-világot, míg egy formabontó gép megjelenése nem adhatott teret egy formabontó új fejezetnek. És ami a Nintendo 64-nek volt az Ocarina of Time, az a Game Boynak, és vele együtt az egész Zelda-franchise-nak a Link's Awakening.

IGAZI IDŐUTAZÁS

Ez volt ugyanis az a Zelda-epizód, amely tökéletesítette azon alapelveket, melyek mentén a Zelda-játékok íródnak mind a mai napig. Végy egy képességek és felszerelések terén legatyásított főhőst (ez mindig Link), egy megoldásra váró konfliktust (ez most a kijutás a helyszínről), tégy a kettő közé töméntelen mennyiségű felfedezést és akadályt (főleg dungeonöket), és csak minimálisan fogd a játékos kezét.

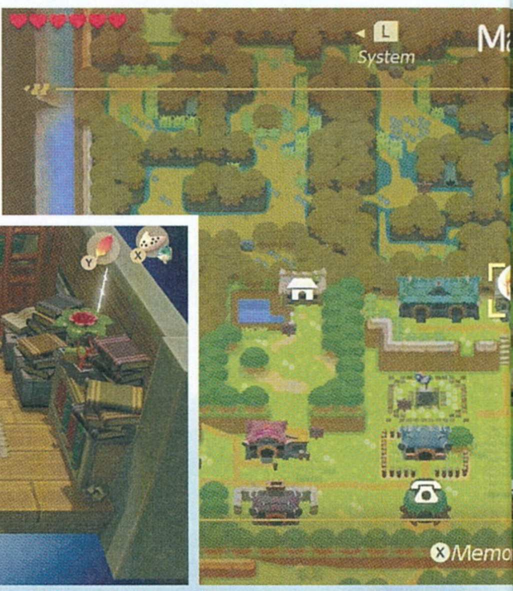
A főhős továbbra is Link, a helyszín viszont ezúttal nem a folyamatosan újragondolt Hyrule, hanem a Koholint-sziget, egy a világtól elzárt, de cseppet sem lakatlan földterület, ahová Link hajótöröttként kerül. Megmentése után egy bagoly közli vele, hogy csak úgy juthat ki innen, ha felébreszti álmából Koholint védelmezőjét, a Szélhalat, aki a sziget fölé magasodó Tamaranch-hegy kráterjébe beékelődött tojásban szunyókál. Őt azonban csak úgy lehet felébreszteni, ha Link összeszedi a szirének nyolc hangszerét.

Aki pedig ezen felütés után azt hiszi, hogy egy komoly hangvételű történetet kap, téved: a Link's Awakening gondolkodás nélkül hajlandó kigúnyolni még a saját Zelda-univerzumát is, és telerakja látszólag abszolúte oda nem illő elemekkel, például ellenfelekkel a Mario-világból, vagy épp 2D-s, oldalra scrollozós platformrészekkel. És ezek alapvetően hiába lógnak ki totálisan a Zelda mesés fantasyjéből, valahogy mégis úgy bele tudnak illeszkedni ebbe a rettentő furcsa univerzumba, hogy az ember maximum csak az első alkalommal húzza fel a szemöldökét az ilyen anomáliákon.

MACSKALAND

Többször ráadásul ideje sincs, a Link's Awakening ugyanis egy borzasztóan feszes, kifejezetten gyorstempójú Zelda-játék, amit több dolognak köszönhet: legfőképp annak, hogy a Koholint-sziget egyáltalán nem monumentális, és ebből a játék sem csinál titkot, mivel a központi helyszínnek számító falu könyvtárában már a játék indulásakor megtekinthető a teljes világtérkép. Az elérhető, felfedezhető helyszínek mennyisége ennek ellenére impozáns, és minden szempontból nézve komplex is – az egyes zónákat ugyanis vagy természeti akadályok zárják el egymástól, vagy olyan torlaszok, melyek csak bizonyos felszerelés birtokában tüntethetők el.

Ezek megszerzéséhez pedig szinte minden esetben egy dungeon felfedezése és teljes kiismerése szükséges, itt ugyanis nemcsak a végigjátszáshoz nélkülözhetetlen hangszerek találhatók meg, de olyan feladványok is, melyek végén Link általában valamivel gazdagodik. Ez lehet egy életerő-bővítmény (további darabokat szerte a világban is találni), egy újfajta fegyver vagy kiegészítő (mint az íj vagy a bomba), esetleg egy képesség (az ugrás vagy a



AMIIBÓKKAL A DUNGEONÖKÉRT

Nagyszabású megjelenésről, ráadásul emellé még Zelda-játékról lévén szó a Nintendo természetesen egy új amiibóval is készült a Link's Awakeninghez, de a program, ahogyan az lenni szokott, korábbi amiibókat is támogat. A Zelda-figurák használatával kivételesen nem skinek nyithatók meg, hanem új szobák, melyek Dampénél, a sírásónál használhatók a dungeonkészítőben, tovább gazdagítva az elérhető kínálatot. Több mint a semmi, de nem lett volna rossz más extra is!

Ó, hatalmas istenek, földöntúli erőtök szállja meg testemet! Basszus, ez csak egy sima villámcsapda volt, nem a világhatalom felé vezető út első lépcsőfoka.

sziklák felemelése). Felszerelésből összesen tizenkettőt lehet összeszedni, és ezeknek csak egy nagyon kis része opcionális, így az organikus előrehaladással Link is elég könnyen komoly harcossá kupálható ki.

A dungeonök felépítése és az ott váró akadályok pedig két évtized elteltével sem változtak, sőt: olyannyira nem, hogy aki annak idején Game Boyon vagy Game Boy Coloron már futott pár kört Linkkel, maximálisan otthon fogja érezni magát, hiszen ugyanazok az ellenfelek, ugyanazok a bossok és ugyanazok a logikai feladványok várnak, csak persze totálisan modern és tetszetős körítéssel. Változtatásra pedig egyszerűen nem is lett volna szükség, a Link's Awakening játékmenete kortalan és tökéletesített, így inkább csak elvett volna az élményből (nem csak a nosztalgiából), sem mint valami jelentőset adott volna hozzá.

VILÁG A VILÁGBAN

Koholint pedig hiába sziget, természetesen pont annyira változatos, mint Hyrule: bejárunk egy nagy erdőt, felfedezhetünk egy kisebb hegyvidéket, izzadhatunk a sivatagban, hatalmasat mártózhatunk egy vízi templomon belül, és persze megvívhatjuk a magunk csatáit a több tucatnyi típusú ellenféllel, vagy épp kiszolgálhatjuk a hasonló mennyiségű NPC óhajait. Az elakadás vagy a fájdalmas fejvakarás kiváltója így elsősorban nem egy furfangosabb opponens vagy egy kitalálhatatlan elhelyezésű gyenge ponttal rendelkező boss, hanem a sziget maga. A játék első felében irtózatosan sokat kell oda-vissza mászkálni a már sokszor látott zónák között, míg meg nem nyílik a rendes teleportálás, de igazából ez is ahhoz járul hozzá, hogy alaposan kiismerjük a temérdek meglepetéssel és titokkal szolgáló szigetet, hogy aztán később, immáron egy nagyobb képesség- és felszerelés arzenál birtokában tudjunk le olyan korábbi akadályokat, melyekkel korábban még nem lehetett mit kezdeni.

Ennek köszönhetően pedig mindig van valami elérnivaló cél, amely odaszegez a képernyő elé, és persze alaposan le is teljesen új, relatíve egyedi kazamatákat. Csakhogy a szobák felépítése és témája egyáltalán nem változtatható, ráadásul online megosztásra sincs lehetőség (csak amiibókon át), így a Super Mario Makerre emlékeztető mód hiába rejt magában kreatív lehetőségeket, azt a világ nem nagyon láthatja, így ez egy teljesen elvesztegetett ötletként hal el.

MOZGÓ MESE

Ahol viszont lehetetlen fogást találni, az a tálalás. A Link's Awakening túlzás nélkül a Switch egyik legszebb játéka, amely minden modern eszközt bevet ahhoz, hogy az eredetileg 2D-s világot áthozza a 3D-s korszakba, és az izometrikus nézetet egy tilt shift technikával keverve hoz létre egy semmihez sem fogható látványvilágot. Az eredeti színpaletta kibővítésé-

Egy igazi klasszikus valóban emlékezetes és az alapoktól újraírt remake-je. Újabb kötelező cím a leendő és jelenlegi Switch-tulajok listáján.

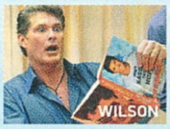
teszteli a memóriánkat, hiszen azt észben tartani, hogy hova is érdemes visszamenni, annyira nem egyszerű. A Link's Awakening egyik újítása pont itt található meg: egyrészt a feliratokkal telitűzdelt térképrendszer használatával lényegesen könnyebb megtalálni bármit is, mint valaha, másrészt az új Zelda-epizódokhoz hasonlóan itt is le lehet rakni emblémákat, ezzel aztán manuálisan megjelölve a fontosnak ítélt lokációkat.

Ez persze nem az egyetlen újítás: bár a tartalom 99%-a teljesen változatlan a Game Boy-os eredetihez képest, azért sikerült valami teljesen újat is mutatni Dampe, a sírásó segítségével, és az általa fémjelzett Chamber Dungeon játékmóddal. A történet során teljesített dungeonök szobái bekerülnek Dampe archívumába, ahol szabadon összeollózhatók, létrehozva

vel, a helyszínek hihetetlen aprólékos kidolgozottságával, a karakterek bájosan szerethető animációival, a zónáknak egyediséget és személyiséget kölcsönző effektek tömkelegével elért hatás egyszerűen tökéletes... csak épp a gép nem bír el vele. Egyrészt a területek közti váltást mindig több másodperces brutális szaggatás követi, másrészt van egy-két olyan zóna, ahol a játék menet közben sem tudja tartani magát a stabil képfrissítéshez.

Ez azonban mit sem von le a játékélményből, sőt. Azt mondani, hogy a Link's Awakening az év egyik legjobb játéka, igazából visszafogott vélemény. Több ez annál: minden idők egyik legjobb remake-je, amely nemcsak a Nintendo és a Grezzo képességeit méltatja, hanem azt is, hogy már 1993-ban sikerült létrehozni valamit, amely még ennyi idő elteltével is annyira frissnek és tökéletesnek hat, hogy simán meg tud állni a saját lábán. És ez csak az igazi klasszikusokról mondható el!

ÉRTÉKELÉS



A Link's Awakening a tökéletes remake definíciója: az eredeti 1993-as tartalom teljes újraálmodása a 2019-es eszköztárral, tisztelettudóan és aprólékosan. Nemcsak kezdő Zelda-epizódnak és történelemleckének tökéletes, hanem Zelda-játéknak is.

TÁLALÁS:	90%
TARTALOM:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Mesés látványvilág, álomszép zene, klasszikus Zelda-játékmenet, ultra addiktív felfedezés, gazdag eszköztár, impozáns hosszúság.

KONTRA

A képfrissítéssel néha komoly gondok vannak, a dungeonkészítő korlátozott és így értelmetlen.

92%

Gears POP!

[ÍRTA STEELSAINT] **Aktuális számunkban olvashattok a Gears of War-széria legújabb tagjáról, a Gears 5-ről, a sorszámozott epizód premierje előtt nem sokkal pedig befutott egy mobilos mellékhajtás is. A kérdés az, hogy itt hogyan szuperál a láncfűrészbe oltott bajonett?**

Kiadó: Xbox Game Studios ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** gearspop.com ■ **Megjelenés:** 2019.08.22. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlás)

A Gears of War hosszú évek óta a Microsoft egyik legnagyobb húzócímének számít, mely egészen eddig főleg Xboxon, illetve PC-n hódított, most azonban a kiadó úgy érezte, ideje bevenni a mobil platformokat is. Így született meg a Gears POP!, mely a Funko Pop modelljeire hajazó karakterekkel és igencsak addiktív játékmenettel próbálja belopni magát a játékosok szívébe.

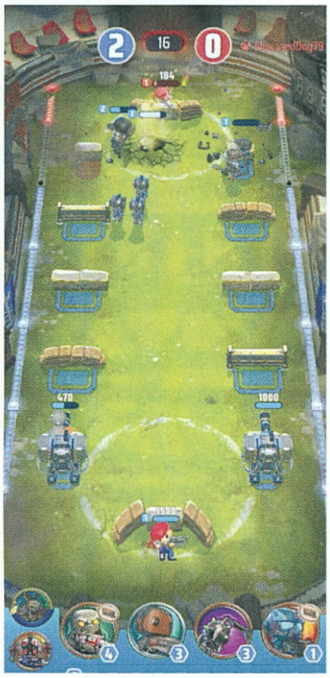
A Gears POP! egy valósidejű stratégiai játék, mely az alapjait a Clash Royale-tól kölcsönzi: minden térképen van két ösvény, embereinkkel ezeken lehet előretörni, a cél pedig az ellenfél két ágyútornyának lerombolása, majd utána vezérének kiiktatása. Ahhoz, hogy ezt megtehessük, nyolc egységből összeállítható seregünk áll rendelkezésre, az újabb karaktereket pedig a nyert meccsek után járó lootboxokból nyithatjuk meg. A felhozatal kellemesen vegyes, megtalálható itt a Gears of War-univerzum összes fontosabb alakja Marcustól kezdve egészen Kaitig.

Az egyes egységek azonban nemcsak kinézetükben, hanem funkciójukban is eltérnek egymástól: akad köztük olyan, aki fedezékről fedezékre haladva szorítja vissza az ellenfelet, illetve olyan is, aki mindent és mindenkit ignorálva egyenesen a lerombolandó lövegeket veszi célba. A győzelem kulcsa pedig nem más, mint a különféle karakterek erősségeinek felismerése és kihasználása, miközben természetesen arra is figyelnünk kell, hogy az ellenfél térnyerését mindkét fronton megakadályozzuk.

Végeredményben a Gears POP! egy könnyen tanulható és igencsak addiktív játék, gyors, maximum párperces összecsapásokkal, és bár mindez első pillantásra igen felszínesnek tűnhet, szerencsére jóval mélyebb, mint azt az ember gondolná, így az is megtalálhatja benne a számítását, aki egy kicsit összetettebb stratégiázásra vágyik.

Az összképet azonban árnyalják a túlzásba vitt mikrotranzakciók: a játék alapjáraton elég szűkmarkúan méri az előrehaladáshoz és egységeink fejlesztéséhez szükséges nyersanyagokat, így bár papíron fizetés nélkül is bármeddig el lehet boldogulni, egy idő után akaratlanul is úgy érezzük majd, hogy a fejlesztők a kelleténél kicsit erőszakosabban turkálnak a zsebünkben. ■

80%



Detention

[ÍRTA STEELSAINT] **Nehéz a dolga a fejlesztőnek, aki horrorjátékot készít mobilra, mert az apró képernyőn nehéz átadni a hangulatot. Ez azonban nem volt akadály a Red Candle Games fejlesztőinek, akik 2017-es klasszikusukat kiadták erre a platformra is.**

Kiadó: Red Candle Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** redcandlegames.com ■ **Megjelenés:** 2019.09.05. ■ **Ár:** A teljes játék 1790 forint

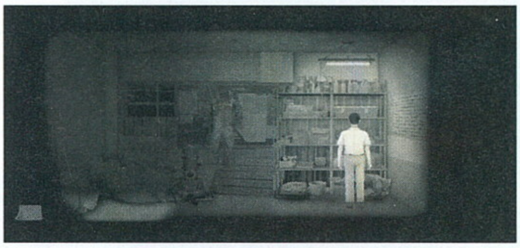
Bevallom, kicsit kétkedve ültem le a Detention elé, ugyanis szerintem mobilra kifejezetten nehéz – ha egyenesen nem lehetetlen – jó horrorjátékot készíteni. Az egész platform valahogy alkalmatlannak tűnik arra, hogy igazán berántsa a játékost és elhitesse vele, hogy ő most tényleg valami sötét és félelmetes helyen bandukol. A Red Candle Games alkotása, ha nem is győzött meg ennek az ellenkezőjéről, azt hibátlanul bemutatta, hogy igenis lehet rémisztgetni mobilon is, „csak" egy tehetséges csapat és remek alapanyag szükséges hozzá.

A Radar alattban korábban már bemutatott Detention Tajvanon játszódik az 1960-as években, egy vidéki, mindentől és mindenkitől távol eső iskolában. A főszereplők átlagos diákok, akik egyszer csak elalszanak, hogy aztán a valóságuknak egy igencsak torz és kifacsart verziójában ébredjenek fel. Innentől kezdve pedig a mi feladatunk lesz őket minél tovább életben tartani, és kivezetni az iskolából, kerül, amibe kerül.

A Red Candle Games alkotása lényegében egy oldalnézetes kalandjáték, ahol a különféle tárgyak megtalálásával és kombinálásával tudunk előre haladni, azonban a fejlesztők mindezt nyakon öntötték némi szürreális látvánnyal és jó pár kifacsart, groteszk ellenféllel. A végeredmény pedig egy elképesztően feszült és nyomasztó játék, ami a mobilok kicsi képernyőjén keresztül is tökéletesen át tudja adni a csontig hatoló rémület és az elszigeteltség érzését. Ráadásul, ha mindez nem lenne elég, a nagyszerű hangulat mellé egy remek történetet is kapunk, melyet lassan, óvatosan adagolnak csak a készítők, folyamatosan fenntartva kíváncsiságunkat, egyben pedig hajtva minket előre, hogy megtudjuk, mi is történt valójában ebben az iskolában.

Mindent összevetve a Detention egy remek horrorjáték, mely mobilon is tökéletesen működik. Sötét, nyomasztó hangulata a korai Silent Hill-epizódokat idézi, izgalmas története pedig folyamatosan motivál minket az előrehaladásra. Ráadásul a Red Candle Games igen barátian árazta a programot: az első fejezetbe bárki ingyen belekóstolhat, hogy lássa, bejön-e neki ez a kaland, a teljes verzió pedig 1790 forintért lehet a miénk. Ez elsőre talán soknak tűnik, főleg az ingyenes játékok tengerében, de higgyétek el, a Detention megér ennyit. ■

90%



Second Galaxy

[ÍRTA STEELSAINT] A Second Galaxy egy igen ambiciózus játék, ami szabadon bejárható világűrt és 4961 meglátogatható galaxist ígér nekünk, ráadásul ingyen. Ez elsőre több mint megnyerően hangzik, de sajnos akadnak hátulütők is...

Kiadó: Zilong Game Limited ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** secondgalaxy.zlongame.com ■ **Megjelenés:** 2019.09.10. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlás)

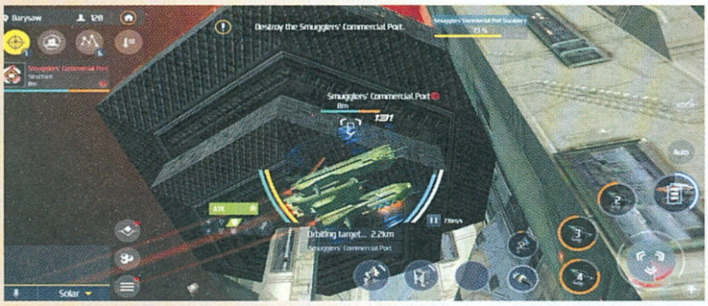
A Second Galaxy első pillantásra egy kihagyhatatlan ajánlatnak tűnik: a fejlesztők nem kevesebbet ígérnek, mint egy nyílt világú, űrben játszódó szerepjátékot, ahol több ezer galaxist látogathatunk meg a több száz irányítható hajó egyikével, miközben klánokhoz csatlakozhatunk, és más frakciókkal küzdhetünk intergalaktikus összecsapásokban. Az embernek már-már az az érzése, hogy mindez túl szép ahhoz, hogy igaz legyen, és sajnos ez pontosan így van.

Pedig alapjáraton egyáltalán nem rossz játék a Second Galaxy. A grafika teljesen rendben van, ahogy a hajók kinézetére sem nagyon lehet panasz. A kampány elején négy különböző nemzet és négy kaszt közül választhatunk, szóval akad némi változatosság a felhozatalban, bár ezek az opciók nem befolyásolják olyan mélyen a játékmenetet. Igazából az egyes összecsapások is korrektnek mondhatók. Bár hajónkat lényegében végig autópilóta vezeti, mi pedig csak a lövegeket kezeljük, a harcok így is meglepően könnyen berántják az embert, velem is előfordult, hogy arra eszméltem, simán elszaladt félóra, miközben a naprendszert elnyomó kalózokat kergettem. A történettel magával sincs baj, bár erősen megszokott elemekből építkezik, azért így is okozhat pár apróbb meglepetést, ahogy az is jópofa megoldás, hogy az egyes fejezetek között kapunk rövid átvezető videókat.

A gondot elsősorban nem is ezek a játékelemek jelentik, hanem a mikrotranzakciók, melyek szerves részét képezik a Second Galaxynak. Persze érthető, ha egy ingyenes játékba kerül ilyen opció, hiszen a fejlesztőnek is élnie kell valamiből, de a Zilong Game Limited csapata ezekkel a vásárlásokkal nagyon átesett a ló túloldalára. A kampány elején talán még nem annyira vészes a helyzet, de mihelyst elérjük a 20. szint környékét, egyből szembesülni fogunk azzal, hogy a fizetős felhasználóknak bizony komoly előnyük van velünk szemben.

Épp ezért, bár a Second Galaxy mindenképp egy érdekes próbálkozás, sajnos az agresszív mikrotranzakciók miatt maximum azoknak lehet nyugodt szívvel ajánlani, akik nagyon epekednek már egy mobilon játszható űrhajós RPG után, és azt sem bánják, ha ezért bizony mélyen a zsebükbe kell nyúlni.

65%



A hazai gamer újságírás kezdete

„Mitisír a Hogyishívják?"

Április „Zolee" Zoltán

[ÍRTA ASTRODAVE] Ötödik alkalommal teszünk kísérletet arra, hogy sokat látott, tapasztalt veteránok segítségével átadjunk valamit abból a hangulatból és érzésből, hogy milyen is volt több évtizeddel ezelőtt az akkori számítógépeket és az újságokat körüllengő atmoszféra.

Majdnem 30 évvel ezelőtt bukkant fel egy játékokkal foglalkozó lap a piacon, amely színes küllemével, „félkomoly" stílusával hamar megtalálta az információkra és szórakozásra vágyó olvasókat. Nevét két, akkoriban sikeres gép, a Commodore 64 és az Amiga memóriájának összegéből kapta: a C64 64, míg az Amiga 512 kilobájt RAM-mal rendelkezett. Az így született 576 KByte magazinhoz fűződő emlékeiről a korai főszerkesztő, cikkíró és a levelezési rovatot is vezető Április Zoltán, azaz Zolee mesélt.

Honnan jött az érdeklődés a játékok iránt? Jelent már meg esetleg cikked korábban, az 576 KByte előtt is?
Azon túl, hogy örülök a lehetőségnek és a megtiszteltetésnek, hogy megkerestetek, mindenekelőtt szeretném jelezni, hogy a válaszokhoz közel 30 éve történt eseményekre, érzésekre kell visszaemlékeznem úgy, hogy megindultam a szenilitáshoz vezető úton. Nálam már a B oldal forog, gyerekeim annyi idősek, mint amennyi én voltam abban az időszakban, amikre a kérdések vonatkoznak. Szóval, hogy a kérdésre válaszoljak: akkoriban, amikor a C64-láz Magyarországon még csak „hőemelkedés" szintű volt, mázlim volt, és egy németországi diákcsere-program során beszerezhettem egy alapgépet magnóval, a müncheni Hauptbahnhofon megvettem az összes létező német és angol nyelvű újságot, azokból pötyögtük be a még kinyomtatott formában megjelentetett, BASIC nyelven írt programokat.

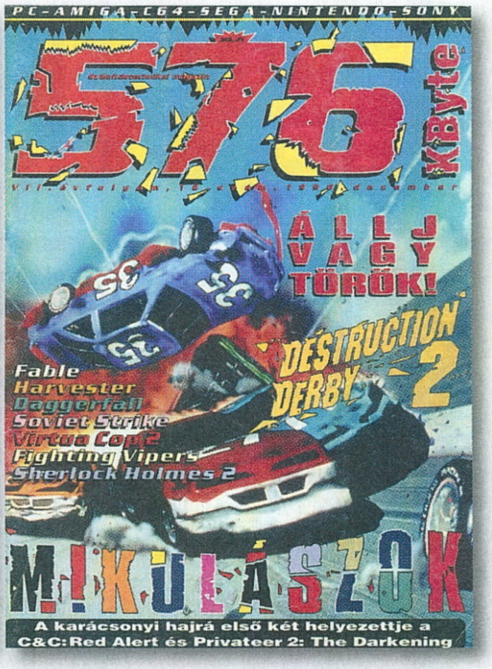
Furán hangzik, de engem nem is annyira a játékok, hanem a print lapok minősége, tördelése, sajátságos illata, gyűjteménybe rendezhetősége vonzott, nem mellesleg pedig értettem is, hogy mi áll bennük, mivel németül és angolul is elég magas szinten beszéltem már akkor is. Tehát az újságkészítés iránti vonzalom és az idegennyelv-ismeret terelt ebbe az „iparágba", a játékszenvedély másodlagos volt.

A korabeli hírek alapján tagja voltál egy REDS nevű csapatnak, és a Street Rod C64-es változatának elején is felbukkantok Martinnal a cracktróban (a játék előtt lévő, crackerektől származó intró). Ez a gárda mivel foglalkozott?
Mivel az akkoriban elkövetett „bűneink" már jócskán elévültek, kimondhatom: játékokat „importáltunk" és terjesztettünk idehaza némi zsebpénzért cserébe, ami ahhoz kellett, hogy fizessük a heti többszöri postázás és floppyk költségeit, a külföldi (jobbára angol) újságok beszerzését, és a legújabb technikai kütyüket, amik megkönnyítették az adatmásolást. Ez persze egyfajta „kultúrmisszió" is volt, hiszen annyi – velünk egyidős – fiatal szerette meg ezáltal a gépezést és programozást, hogy kábé a Harry Potter-könyvek megjelenése által generált olvasási lázhoz hasonlíthatnám. Ezt tereltük hivatalos mederbe az 576 KByte megjelenésével.

Az 576 KByte első száma 1990 júniusában látott napvilágot. Hány taggal indultatok és hogyan jött össze a stáb? Mi motiválta az újság indítását? Hogyan emlékszel vissza a kezdeti körülményekre?
Az újság kialakításában büszke névadóként is volt szerepem, de a tőkét és az ötlet megvalósulását Balogh Zsolt barátom és családi vállalkozása hozta tető alá. Kezdeti körülmények? Gyászosak: 8 m2-es dohos iroda, otthoni gépeken megírt és printelve (!) leadott cikkek, analóg fényképezővel kattintott játékképek, hajnalig elhúzódó fotózások, mai szemmel nézve is gyengécske nyomdai minőség. A stáb „csokonais" tagokból verbuválódott: aki tudott alanyt állítmánnyal egyeztetni, gyakorlatilag fel volt véve (viccnek hangzik, de komoly szűrő volt). Idővel nyilván jöttek új, megbízható tagok, akik adott játékstílusokra specializálódtak, és végül kialakult a kemény mag, amely hosszú évekig szállította a tartalmat.

Az 576 mellett akkoriban a Commodore Világ (CoV) volt még jelen a piacon, majd a Guru. Milyen volt a viszony a többi magazinnal? Miben nyújtott mást az 576?
Amennyire vissza tudok emlékezni, a CoV (élén a rendkívül intelligens, de kissé rapszodikus CoVboyjal) volt a piac legelső játékújsága, komoly háttértudással, de állandó anyagi gondokkal. Szerintem kölcsönösen tiszteltük egymást, mert míg mindkét orgánum ugyanabból a piacból élt, kicsit más volt az olvasógárdája, a cikkek komolysága, hangvétele.

A Guru már a fiatalabb generáció lapja volt, de mintha az akkori gárda inkább a programozói oldalról jött volna, kicsit szögletesebbnek éreztem, mint mi voltunk – nem bandáztunk, ha a kérdés erre vonatkozik (ahogyan említettem, 25 év távlatából írom ezeket, lehet, hogy nagyot tévedek). Az 576 akkoriban szerintem frissességével, minőségével és könnyedebb, de összeszedettebb hangvételével



tudott piacvezetővé válni. Nyilván a biztos anyagi háttér is kellett ahhoz, hogy a fénykorban elérjük a havonként 20 000 körüli eladási darabszámot.

A '90-es években még eléggé körülményes volt beszerezni a játékokat. Ti hogyan jutottak hozzá a legfrissebb anyagokhoz?
Nyelvtudás, egyre bővülő külföldi kapcsolatrendszer, egy csipet csibészség – ezek voltak a legfőbb erényeink. Én az újság megjelenése után már csak az írásra, majd a főszerkesztőségre koncentráltam, de voltak tagok, akik tovább vitték a bevált receptet, majd egy idő múltán profi mederbe terelték az eleinte kiskapus megoldásokat.

Az 1991/9-es számig nem volt olvasói rovat a lapban, csak ekkor indult el a levelekre válaszoló Csevegő, amit te vezettél. A kezdeti fél oldal hamar 1, majd 2 oldallá bővült. Milyen volt a viszony az olvasókkal? Ki tudnál emelni néhány meglepő levelet?
A szerkesztőségbe gyakorta járt be egy idős iskolaigazgató úr, aki ugyan rettentő fárasztó volt és gyomorforgató szájszaga volt, de valamiért kedvelt engem, és ő adta a tanácsot, hogy tegyük (mai szóval élve) interaktívvá a kapcsolatot az olvasókkal, legyen olvasói levelek rovat – ez lett a legendás Csevegő. A havonta befutó több száz levelet már beérkezéskor szelektáltam, a viccesebbeket/érdekesebbeket félretettem, és (pont úgy, mint most ezt a cikket írva) a lapzártát megelőző éjjel egyfajta önkívületi, flow állapotba kerülve megválaszoltam. Azóta is gyakorta előfordul, hogy ismeretlen ismerősökkel találkozva (amikor kiderül, hogy én voltam az a bizonyos Zolee), egyből a Csevegőt hozzák például, mint hónapról hónapra várt kedvenc rovatot. Így születnek a szerelemgyerekek. Nincs kedvencem, az egész alkotói folyamatot nagyon imádtam – szerencsére mások nagy örömére is.

A nyomtatott sajtó mellett a tévében is futottak 576-os műsorok (Segasztok, illetve 1992 nyarától szombat reggelenként az 576 KByte). Mi alapján épültek fel az adások? Volt esetleg kiemelkedően emlékezetes műsor?
Ennek készítésében Martin és Zsolt vett részt, nekem még rálátásom sem volt a produkcióra.

Az 576 kinézete folyamatosan változott, fejlődött, a kezdeti, kissé fapados külső egyre szebb lett, különösen 1993 elejétől szembeötlő a minőségi ugrás. Odafigyeltetek az olvasói javaslatokra? Esetleg külföldi minták ihlették a változást?
A kezdeti bénázás után nyilván mi is egyre profibbak és tapasztaltabbak lettünk, a tördelő/képszerkesztő programok is komoly minőségi ugráson mentek keresztül, a hajnalba nyúló fotó sessionök is elmaradtak a profi képlopók által – meg kerestük is a jó példákat a külföldi lapok százait átnyálazva, hogy aztán egy profi grafikussal (Molnár Dénes barátommal) találkozva megtaláljuk az „igazi hangunkat". Ekkor kapott koronát az 576-os logó 7-ese.

C64, Amiga és PC mellett később már konzolokkal foglalkozó rovat is volt az újságban, de helyet kaptak a demók, mangák és képregények is. Miképpen tudtatok ennyi mindent belepréselni egyetlen magazinba? Programozással szándékosan nem foglalkoztatok?
A tartalomgyártás nem mai fogalom, csak manapság kezdték el így nevezni. Az olvasói figyelem fenntartása borzasztóan nehéz és bonyolult dolog, amiben – úgy gondolom – úttörő munkát végeztünk a trendeket figyelő témaválasztásainkkal. Azokat a témákat, amikben mások voltak erősebbek (például az említett programozás), meghagytuk azoknak, akik abban voltak profik. Mi hangulatot, életérzést adtunk át.

Gyakran jártatok külföldi rendezvényekre, ECTS-re. Ezekre miképpen emlékszel vissza? Jó buli volt vagy inkább fárasztó?

Ezekre mindig hárman, Martin, Zsolt és jómagam jártunk. Eleinte nehéz volt a kinti gyártókkal a kapcsolatfelvétel („na, megjöttek a zsurnaliszták Monkeylandből"), de többedszerre már jó barátként és komoly üzleti partnerként üdvözöltek a kinti kollégák, kifejezetten jó buli volt. Nyilván London pezsgése is meghatározó élmény volt, teljesen más világ fogadott bennünket, akár még egyéb nyugat-európai ország hangulatához képest is lazább volt a hangulat. Martinnal együtt fedeztük fel az akkoriban ott is csak bimbózó Manga-shopokat, a Virgin Megastore-okat, HMV zeneplázákat. A legfárasztóbb a beszámolók írása volt, mivel általában lapzárta előtt jöttünk vissza a turnéról, pár napunk volt az anyagok összeállítására, rendszerezésére, cikkírásra.

1996 végén aztán átadtad a főszerkesztő helyet egy legendás arcnak, CoVboynak. Mi indokolta, hogy a távozás mellett döntöttél? Van esetleg valami, amit mai fejjel másképpen csinálnál? Mi volt a legjobb a magazinnál eltöltött időszak alatt?
Erre az összetett kérdésre röviden válaszolnék: hiszek abban, hogy egy emberélet szakaszokra van felosztva, jobbára hétévente meg kell újulni, valami újba kell belevágni, hogy az idő előtti szenilitást, az őszintétlenné váló hangokat elkerüljük. Nekem szerencsém volt, pont időben tudtam váltani és a stafétát egy profi kolléga kezébe átadni – még mielőtt ellaposodott volna az ügy és már kevésbé nyújtott volna élvezetet. Ide illik a ***Galaxis útikalauz stopposoknak*** utolsó mondata: ***Viszlát, és kösz a halakat!***

Követed még a játékokat manapság? Mi a véleményed a játékok fejlődéséről, merrefelé tart ma a játékipar?
Már nagyon régóta nem játszom, bár az újságkészítéstől és tartalomgyártástól nem tudtam elszakadni: egy motoros túraújság főszerkesztő-tulajdonosa vagyok, illetve a reklámszakmában tevékenykedem az egyébként még az 576-nál megismert feleségemmel együtt. De a gyerekeim, akik annyi idősek, mint én voltam, amikor a cirkusz porondjára léptem, játszanak. Így tehát ismerem (és elhűlve bámulom) a Red Dead Redemption 2-t PlayStationön, a CS:GO-t PC-n, a komplett GTA-sorozatot, de van a tévére kötve Super Nintendo Classic Mini is. Tehát nyugodtan mondhatom, hogy egyszerre van jelen nálunk a múlt és a jövő.

Köszönjük az interjút, a Guru legyen veled!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **A sorozat-játékok idejében nehéz igazán új ötletet, mechanikát felmutatni. A nagy fejlesztőket kötik a kiadói szerződések, utasítások, így az ötletelés megmarad a függetleneknek. Az ötletből pedig idővel kész játék lesz, de hogy ez a játék az Early Access-programban, a játékostábor segítségével lesz befejezett, vagy a fejlesztők saját munkája által, már az alkotók saját döntése. Ha pedig valaki több műfajból állít össze egy programot, akkor abból akár remek cím válhat, főleg úgy, ha a játékmenetet is megfelelően sikerül belőni. Ha pedig ez nem megy, még akkor is lehet jó a végeredmény, ha a játék elgondolkodtat. Ezeknek a kritérium-oknak tökéletesen megfelel havi ajánlónk egyik alanya, mely azt próbálja bemutatni, hogy mi történik egy kómába zuhant, majd abból felébredt ember agyában...**

Trine 4: The Nightmare Prince

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: FROZENBYTE - MEGJELENÉS: 2019.10.08. - ÁR: STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 10 000 FORINT.

A Frozenbyte 2009-ben készítette el az újkori platformerek egyik legjobb darabját, a Trine című játékot. A program hatalmas sikert aratott, hat év alatt két folytatás készült el, azonban a legutóbbi rész nem élvezett osztatlan népszerűséget: a 3D-s tér, melyben a szereplők 2 dimenzióban mozogtak, sokaknak nem tetszett, ahogy a játék rövidsége sem. A negyedik epizód lassan megjelenik, a srácoknak pedig volt lehetőségük javítani.

Egyelőre úgy tűnik, hogy ez sikerült is, hiszen a Trine 4: The Nightmare Prince képében ismét egy csodálatos, kétdimenziós platformjátékot készített a finn csapat, melyben a jól ismert szereplők mind visszatértek egy újabb kalandra. A varázsló Amadeusnak, a tolvaj Zoyának és a lovag Pontiusnak újra nehéz feladattal kell szembenéznie. Selius herceg rémálmoktól szenved, mágikus képességeinek köszönhetően pedig ezek az álmok megelevenednek, ezáltal a világ komoly veszélybe került. Nincs mese, a triónak össze kell fognia, hogy megállítsa a gonoszt. Amadeus tárgyakat tud mozgatni és dobozokat megidézni, Pontius lovagként küzd, de nem annyira mozgékony, és irányítja a fényt; Zoya pedig az íjával és nyilaival köteleket tud eregetni, hogy segítse társait. Ezen van a hangsúly. A három szereplőnek tökéletesen együtt kell dolgoznia, hiszen csak így tudják megoldania az

eléjük kerülő feladványokat. A Trine 4 egy akció, kaland és platformer elemeket vegyítő játék, melyben a szereplők között villámgyorsan kell váltani, hogy elérjük a célt. Az új epizód az első és második részben megtapasztalt élményt kínálja, mégis új formában, hiszen a hősök képességei kibővültek. Mit lehet tenni akkor, ha egy hatalmas, karókkal kivert verem állja a trió útját? A varázsló megidéz egy dobozt, amit a verem közepére lebegtet, arra rátesz egy palánkot, azt pedig Zoya felemeli a mozgó fogaskerekhez kilőtt kötéllel. Ilyen és ehhez hasonló helyzetekre kell felkészülni, ezek adják a játék lényegét. A Trine 4 tájai lenyűgözők, a muzsika illeszkedik a kalandhoz, nem utolsósorban pedig egyedül vagy multiplayerben is végig lehet vinni a történetet. Igaz, a próbaverzió még hajlamos volt akadni, de mire ezeket a sorokat olvassátok, finn testvéreink valószínűleg már ezen is javítottak.

Headspun

FEJLESZTŐ: SUPERSTRING - MEGJELENÉS: 2019.08.28. - ÁR: STEAMEN 11 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3700 FORINT.

Egy baleset, egy súlyos sérülés mindig fájdalmas, nemcsak az eseményt elszenvedőnek, de a családtagoknak, barátoknak is. Igen ám, de mi van akkor, ha a baleset következményeként az emlékek eltűnnek? Az amnézia mindenkire hatással van. A Superstring alkotása, a Headspun címet kapott játék pont ezt a helyzetet próbálja meg bemutatni, azt, hogy a tudat és a tudatalatti milyen harcot vív, hogy az ember újra egészséges legyen testileg és szellemileg is.

Egy ilyen alkotáshoz a megfelelő formátum megtalálása elengedhetetlen: a Headspun egy FMV (Full Motion Video) és kalandjáték hibrid. A játék főszereplői Ted és Teddy, a balesetet szenvedett Theo Kavinsky tudata és tudatalattija. Igen, a játék egy ember agyában (Cortex) játszódik, az azon kívüli események pedig az alkotás FMV-részét adják. A feladat a sérült „központi mag" újjáépítése, az elveszett emlékek megtalálása, a személyzet felvétele a regenerálódás céljából. A Cortex több részre oszlik, van itt Memóriabank, Kutatás-fejlesztési részleg, Képzelet, Álomszínház, Irányítószoba és így tovább. A játékmenet ismétlődő elemekből áll, hiszen Theo sérült emberként nem tud sok mindent tenni, mégsem lehet rá azt mondani, hogy unalmas lenne. Egyrészt azért, mert Ted és Teddy állandó harcot vív egymással, Ted a racionalizmust képviseli, Teddy pedig az érzelmek, az álmok és vágyak embere. Másrészt azért, mert a sérült Cortex újjáépítése kellően hosszú és látványos feladat, még akkor is, ha a Headspun tálalására inkább az egyszerűség, mintsem a szépség jellemző. Az FMV-játékokra jellemző párbeszéd-választási lehetőségek itt is megvannak. A Cortex személyzete közötti dialógusok érdekesek és logikusnak tűnnek. Bár kezdetben az egész egy katyvasznak látszódik, idővel összeáll a kép. A Headspun egy ötletes, de nem tökéletes játék. Hogy miért nem tökéletes? Vannak hibái, ezeket azonban a fejlesztők javítják. A külvilágban játszódó események feliratai esetenként nem jelennek meg, a játékmenet unalmas lehet egyeseknek, illetve a fórumos témák alapján vannak olyan hibák, melyek esetenként a továbbjutást is megakadályozhatják. Emiatt azt tanácsoljuk, hogy ha érdeklődtök a Headspun iránt, várjatok a vásárlással egy keveset, hogy a fejlesztők megtalálhassák és kiirthassák az összes bogarat. Kellemes hibrid program ez, ami még némi polírozásra szorul, csakúgy, mint Theo elméje...

70%

Sin Slayers

FEJLESZTŐ: GOONSWARM - **MEGJELENÉS:** 2019.09.05. - **ÁR:** 12,5 EURÓ (KB. 4200 FT)

Új hónap, új roguelike RPG megjelenés. Valószínűleg nem okoz meglepetést, de a Goonswarm alkotása is Kickstarter-projektként kezdte életét az év elején. A gyűjtés azonban nem sikerült, a 367 adományozó által összedobott összeg pár ezer dollárral alatta maradt a kitűzött célnak. A támogatók nem remélhették, hogy elkészül a játék, a fejlesztők azonban nem adták fel, és a kudarc ellenére befejezték a projektet.

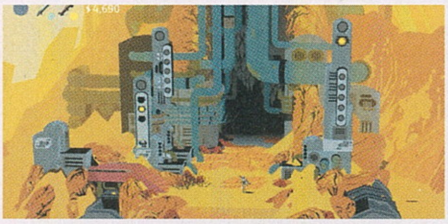
Hogy ez miért nagy szó? Azért, mert a goonswarm egy apró orosz fejlesztőcsapat, melynek eddig összesen három játéka jelent meg, amiket Steamen egy-két euróért árulnak. A Sin Slayers a srácok első komolyabb munkája: a játék egy részben oldal-, részben izometrikus nézetű RPG, melyben a hét főbűn kiemelt szerepet kap. Egy válogatott csapattal kell végigjárni a véletlenszerűen generált kazamatákat, melyekben rusnyaságok tucatjai és persze a bossok várják, hogy végezzenek a varázslóból, harcosból, gyógyítóból álló kompániával, melynek útját folyamatosan végigkíséri a bűn.
A szereplők tehát a megszokott fantasy karakterek, ami azonban nem megszokott, az az, hogy a bűn itt komoly következményekkel jár. Hogy ez mit jelent? A játékos folyamatos választás előtt áll. A kazamaták tele vannak halottakkal, sírokkal, amelyeket kifoszthatsz. A kifosztás járhat nagy jutalommal, de nagy veszteséggel is, egy azonban biztos: ha valaki a rossz utat választja, akkor az ellenfelek egyre erősebbek lesznek. A harc egyébként körökre osztott, az opponensek között vannak könnyebben és nehezebben legyőzhetők, de az egyensúly nem tökéletes. Némelyik szörny képes egy ütéssel nullára levinni hőseink páncélját, életpontjait, míg azok csak sokkal kisebbet sebződnek. Szerencsére nem kell az akciópontokat számolni, a fejlesztések pedig segíthetnek a nagy kalandot túlélni. Segítség az is, hogy a lootot a Sin Slayers bőségesen adagolja, így lehet vásárolni, tárgyakat készíteni, ami ugye létfontosságú az ilyen játékoknál. A program pixel art grafikája tetszetős, a történet pedig megfelelő, de nem kiemelkedő. A Sin Slayers egy kis csapat első nagy játéka, ami kellemesen sikerült, és amelyet a játékosok is pozitívan értékeltek eddig, csak pillantsatok rá a játék steames adatlapjára!

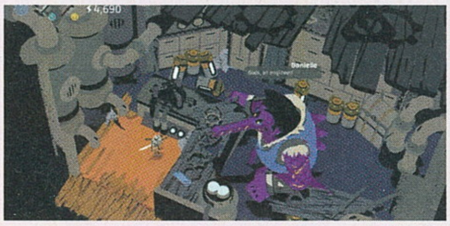
85%

Creature in the Well

FEJLESZTŐ: FLIGHT SCHOOL STUDIO - **MEGJELENÉS:** 2019.09.06.
ÁR: STEAMEN 12,5 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4200 FORINT.

A Flight School Studio nevével ellentétben nem repülést oktat. A texasi csapat tevékenységének csak egy részét képezi a játékfejlesztés, hiszen a művészekből, technikusokból, tudósokból álló stúdió többek között techcégekkel, jól ismert filmes vállalatokkal dolgozik együtt, de még a telekommunikációs szektorba is besegít. Nem unalmas a munkatársak élete, akiknek legújabb munkája a távoli jövőbe vezeti el a játékost.





A távoli jövőbe, melyben az időjárás megváltozott, a játék helyszínét pedig hatalmas homokviharok dúlják. Ebben a környezetben egy mérnökrobotra vár a feladat, hogy behatoljon egy óriási hegy gyomrába, megtalálja azt a gépet, melynek segítségével visszaállítható a hegyben lévő létesítmény áramellátása, ezzel megszüntetve a vihart. Egyszerűen hangzik? Igen, pedig sokkal több rejtőzik a mélyben. A hegy gyomrában ugyanis a titokzatos Lény bujkál, ami néha egy verem mélyéről kiemelkedik, máskor eltűnik, de mindig figyel és akadályoz... A Creature in the Well különlegessége a teljesen egyedi harcrendszer, mely alapvetően a hack 'n slash mechanikára épül, de megbolondítva azt a flipperprogramok játékmenetével. A játék alapja az energia gyűjtése, elektromos labdákat kell elütni a felszerelés segítségével, ezzel kell kinyitni ajtókat, működésbe hozni gépeket, miközben nemcsak a Lény veszélyezteti a robot életét, de a létesítmény védelmi berendezései is. Tüzet köpő ágyúk, lézerek, és a kazamaták végén maga a Lény által kitalált kihívások állnak. A Flight School alkotása nem sokat magyaráz el, struktúrájának és felépítésének, izgalmas, egyedi ötletének köszönhetően mégis végig fenntartja a játékos érdeklődését. Sőt! Nem is kell az összes rejtvényt megoldani, hiszen megfelelő ütésekkel meg lehet nyitni titkos területeket is, melyekkel kikerülhetők egyes feladványok. Ezeket érdemes megkeresni, ugyanakkor lényeges az is, hogy végigjárjuk az egész létesítményt, mert a vizuális tervezés, az egymás után érkező szobák kinézete egész egyszerűen remek. A Creature in the Well ugyan néha frusztráló tud lenni, mégis ajánlott játék, melyet mindenkinek érdemes kipróbálni, hiszen a Flight School Studio egy több évtizede létező műfajt bolondított meg egy egyszerű, de nagyszerű ötlettel. Ezért pedig a játékért elkért összeg sem sok, sőt!

80%

Indie csemege

Unlucky Seven PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: PUZZLING DREAM
MEGJELENÉS: 2018.08.30.
ÁR: 11 EURÓ, NAGYJÁBÓL 3700 FORINT.

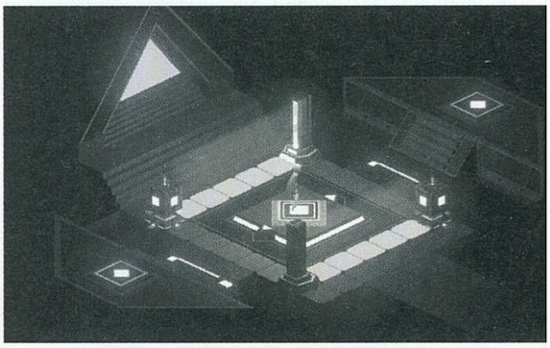
Az Unlucky Seven története hat évvel ezelőtt kezdődött. A játék rekordgyorsasággal került fel a Steam Greenlightra, hogy onnan aztán hamar el is tűnjön. A fejlesztést közben más csapat vette át, az eredeti koncepció pedig átalakult. Az eredmény egy zavaros történettel rendelkező, állatokat és embereket felvonultató játék, mely számos problémával küzd. Bár a vizuális tervezés egészen érdekes, (egyelőre) tönkrevágja a technikai hibáktól hemzsegő játékmenet, a borzalmas irányítás és a nem létező szinkron, ami helyett idegesítő pittyegés van.
A fejlesztő ígéretet tett a hibák javítására, de ez időbe kerül. Most nem ajánljuk ezt a címet, a kért összegért sokkal jobb alkotásokat is lehet találni. Még akkor is, ha a játék adatlapja tetszik, várjatok a próbával egy fél évet.

Fracter

FEJLESZTŐ: 4L GAMES LTD.
MEGJELENÉS: 2019.09.05.
ÁR: STEAMEN 5,70 EURÓ, NAGYJÁBÓL 1900 FORINT.

A Fracter egy minimalista stílusú, apró kalandjáték. Főszereplője egy kislány, akinek egy rejtélyes labirintusban kell megtalálnia saját tükörmásait. A feladatok nem túl megerőltetők: fényekkel, árnyékokkal való játék, platformelemek mozgatása, bujkálás. A Fracter nem kínál hosszú játékidőt, viszont a vizuális tervezése nagyszerű, egyszerre szerepel benne emberi és idegen elem, a zenéje kellemes és megnyugtató, a történetet pedig szövegképernyők mesélik el, melyek után el is lehet gondolkodni. A Fracter ár-érték arányban egy kitűnő választás, melyet kortól, nemtől függetlenül mindenki élvezhet, még egy gyermek is, aki angol tanulmányait nemrég kezdte meg. Kellemes élményt nyújt, és ha egy játék ezt képes elérni, akkor a fejlesztők már nem hiába dolgoztak.

80%



Születésnaposok BORDERLANDS 10 éve

A HATÁRVIDÉK NEM ENGED

[ÍRTA STEELSAINT] **Az aktuális őszi szezon egyik legfelkapottabb új megjelenése kétségkívül a Borderlands 3, melyre már évek óta várnak a rajongók. De vajon miért ez a nagy felhajtás? Erre a kérdésre adunk választ cikkünkben, melyben felidézzük, honnan jött a Borderlands-széria, és hová fejlődött az elmúlt tíz év során.**

A Gearbox csapata igazi veteránnak számít a játékiparban: a stúdiót még 1999-ben alapította öt fejlesztő, az elmúlt 20 év során pedig számtalan neves címen dolgoztak. Hozzájuk köthető például a Brothers in Arms-széria, illetve a Half-Life kiegészítői is (valamint a Duke Nukem Forever és az Alien: Colonial Marines, de ezekről inkább ne beszéljünk), csak hogy néhányat említsünk a munkáik közül. Mégis, ha meghalljuk a Gearbox nevét, jó eséllyel nem ezek a játékok ugranak be először velük kapcsolatban, hanem egy cel-shaded grafikával és elborult poénokkal felvértezett looter shooter. Ez a Borderlands, mely remek karaktereivel, sokszor sötét humorával és persze megszámlálhatatlanul sok fegyverével már tíz éve velünk van.

ÜDV A PANDORÁN!

Az első Borderlands egy átmenetet képezett a Gearbox-alapító Randy Pitchford két kedvenc zsánere, az RPG és az FPS között. A stúdió dolgozott a Halo: Combat Evolved PC-s portján is, és már régóta piszkálta a fejlesztők fantáziáját egy olyan játék, mely egyszerre merít a Diablóból és a Halóból, így pedig hamar megszületett a Borderlands alapötlete. A játékot 2007-ben jelentették be, és bár a megjelenésig még két évet várni kellett, mikor a Borderlands 2009 októberében a boltokba került, vitt mindent.

A játék célja meglehetősen egyszerű: küldetések teljesítésével kell fejlesztenünk a karakterünket, akit négy egyedi képességekkel felvértezett figura közül választhatunk ki, illetve a felszerelését. Ráadásul a Borderlands, a Diablóhoz hasonlóan, véletlenszerűen generálja az egyes fegyvereket és más kiegészítőket, így az ember jó eséllyel sosem talál két ugyanolyan darabot. Mindehhez pedig hozzájön a sokszor meglehetősen morbid és ironikus humor és a cel-shaded grafika is, amik az eszméletlen változatos fegyverek mellett a mai napig a széria meghatározó elemeinek számítanak.

És bár a szerepjátékok szintlépéseit az FPS-ek gyors, rövid küldetésekkel operáló játékmenetével vegyíteni elsőre kicsit kétes ötletnek hangzik, a Borderlands képében a Gearbox végül egy kellemesen egyedi és izgalmas címet rakott le az asztalra, mely igen kedvező kritikákat kapott, és a pénztáraknál is jól teljesített: csak a megjelenés évében kétmillió példányban fogyott.

Nyugi, nincs itt semmi erőszak és agresszió, csak táncolnak, én meg a fegyverropogással adom a talpalávaló ütemet.

SZEBB, JOBB, VÁGATLAN

Az első rész sikere után nem is lehetett kérdés, hogy érkezik a folytatás, a Gearbox csapata pedig nem hagyta cserben a rajongókat, és 2012-ben leszállította a Borderlands 2-t. A folytatás lényegében az elődje tökéletesített, finomhangolt verziója lett, és sokan a mai napig a sorozat legjobb darabjának tartják, méghozzá nem is alaptalanul.

A Borderlands 2 megtartotta az előzmény minden pozitívumát és egyedi vonását, sőt még fokozni is tudta azokat. A grafika szebb, a pályák nagyobbak és változatosabbak, a kampány pedig hosszabb és érdekesebb lett, és akkor még nem is beszéltünk a fegyverekről, melyeket a program ismét véletlenszerűen generált milliószámra. Továbbá azt is érdemes megemlíteni, hogy Handsome Jack személyében egy igazán emlékezetes és nagy intenzitással utálható főgonoszt is kaptunk, ami szintén előrelépésnek mondható az első részhez képest. Ez a vitathatatlan fejlődés pedig a Borderlands 2 értékelésein és eladásain is megmutatkozott: a kritikusok rendre 90% környéki pontszámokkal díjazták a Gearbox alkotását, a játékosok pedig valósággal elkapkodták a boltok polcairól, így a 2K Games történelmének egyik legjobban fogyó címe lett. Üzleti sikereinek kapcsán elég beszédes adat, hogy a 2019 augusztusáig eladott 45 millió Borderlands-játékból 22 millió Borderlands 2 volt.

TUDTAD?

A Borderlands-sorozatnak mindig szerves részét képezte a rengeteg véletlenszerűen generált fegyver. Annyira, hogy a legelső játék még a Guinness Rekordok Könyvébe is bekerült a benne szereplő több mint 17 millió mordály kapcsán. A későbbi játékokban pedig a lehetséges fegyverek száma csak nőtt.

TUDTAD?

A Pre-Sequel főhősei a DLC-ként érkező két extra karakter kivételével mind feltűntek korábbi Borderlands-játékokban is. Claptrap a legelső rész óta boldogít minket, Wilhelm és Nisha a Borderlands 2-ben szereplő főellenségek, Athena pedig a The Secret Armory of General Knoxx című DLC-ben tűnik fel.

Mintha kisebb káosz alakult volna ki a különböző világok és idősíkok között, de a rajongók talán pont ezért szeretik a sorozatot.

És bár Randy Pitchford 2014 februárjában még azt nyilatkozta, hogy egyelőre nem terveznek folytatást készíteni a sorozathoz, rá körülbelül fél évre, 2014 októberében mégis megjelent egy újabb fősodorbeli Borderlands-játék, ezúttal a 2K Australia csapatától, The Pre-Sequel alcímmel. Arról viszont, hogy ez mennyire volt jó dolog, már erősen megoszlanak a vélemények.

A FOLYTATÁS ELŐZMÉNYE

A Borderlands: The Pre-Sequel, ahogy a neve is mutatja, egyfajta átvezető az első és a második rész között, mely a Borderlands 2 főgonoszának, Handsome Jacknek a felemelkedését meséli el. A játék a második rész formuláját vette át kisebb újításokkal, melyek javarészt a helyszín lecseréléséből adódtak. Az első két epizóddal ellentétben ezúttal ugyanis nem Pandorán, hanem annak holdján, az Elpisen játszódott a cselekmény, így megjelent például az alacsonyabb gravitáció, és a felvehető oxigénpalackok is adtak némi egyedi ízt a programnak.

Megjelenésekor a Pre-Sequel fogadtatása kedvező volt, de messze nem annyira, mint az első két részé. Bár dicsérték, amiért meg tudta tartani a sorozatra jellemző humort, és az új karakterek is sokaknak elnyerték a tetszését, többen azon a véleményen voltak, hogy a játék nem újít eleget a korábbi epizódokhoz képest, és így inkább érződik egy elnyújtott DLC-nek, mint egy teljes értékű folytatásnak. Épp ezért, bár a Pre-Sequel egyáltalán nem rossz, mégis sokan a sorozat leggyengébb darabjának, kvázi mélypontjának tartják.

MELLÉKÁGAK BURJÁNZÁSA

A Borderlands-széria az elmúlt tíz évben a frissen megjelent harmadik résszel együtt összesen négy fősodorbeli játékot termelt ki magából, azonban akad pár mellékhajtása is. A Borderlands Legends például egy mobilos stratégiai játék volt, melyet a Borderlands 2-vel szinkronban adtak ki, de végül nem tudott felnőni a második rész minőségéhez, míg a Borderlands Online képében egy kínaiaknak szánt online lövöldét készített a 2K China, ezt a projektet azonban megjelenés előtt elkaszálták, a stúdiót pedig bezárták.

Ennél a két programnál jóval sikeresebb lett a kalandjátékokkal ismertté vált Telltale-féle Tales from the Borderlands, mely a stúdióra jellemző erős karakterekkel és mély érzelmekkel operáló történetvezetést ötvözte a Gearbox sajátos humorával és univerzumával. Az öt epizódból összeálló alkotás épp ezért egy érdekes és abszolút igényes mellékága a Borderlands-univerzumnak, mely a 2015-ös The Game Awardsról a legjobb narrációért járó díjat is majdnem haza vitte.

TUDTAD?

A Borderlands-szériának mára védjegye a cel-shaded grafika, azonban ez nem mindig volt így. A játék 2007-ben még realisztikusan nézett ki, azonban a fejlesztők hatalmas rizikót vállalva az utolsó pillanatban átdolgozták a grafikát, hogy a Borderlands ne hasonlítson a Fallout 3-hoz és a Rage-hez.

HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG

A Pre-Sequel megjelenése után hosszas csend következett a Gearbox részéről. Bár rendszeres időközönként szárnyra kapott a pletyka, hogy most már tényleg készül a Borderlands 3, illetve pár kép és videó is kiszivárgott a projektről, a hivatalos bejelentésre egészen a 2019-es PAX Eastig kellett várni. A Gearbox ekkor azonban feltekerte a tempót: a március végén bejelentett játék szeptember közepén már meg is jelent, a siker pedig borítékolható volt.

A Borderlands 3 (aktuális számunk 20. oldalán olvashatsz róla bővebben, de YouTube-csatornánkon is megtalálhatod) pontosan olyan szellemiségben készült folytatás, mint anno a Borderlands 2 volt: nem nyúl bele drasztikusan a széria receptjébe, helyette csak bővíti és finomhangolja azt, új karaktereket és milliónyi fegyvert adva a formulához. A formula pedig ismét bevált. A Borderlands 3 javarészt kedvező kritikákat kapott, és a játékosok körében is igencsak felkapott lett: már az első nap többen ültek le elé egyszerre, mint korábban a Gearbox bármelyik másik címe elé.

És hogy hogyan tovább? Azt már tudjuk, hogy a Borderlands 3-hoz a következő évben négy DLC érkezik, azon pedig, hogy ezek kifutása után hogyan fejlődik tovább a sorozat, alighanem még kár rugózni. Egy dolog azonban biztos: reméljük, nem ez volt az utolsó látogatásunk a Pandorán. G

A rovat a Gémklub, a Szellemlovas és a Reflexshop támogatásával készül.

TÁRSALGÓ

[ÍRTA **WILSON**] **Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!**

HOMÁLYRÉV

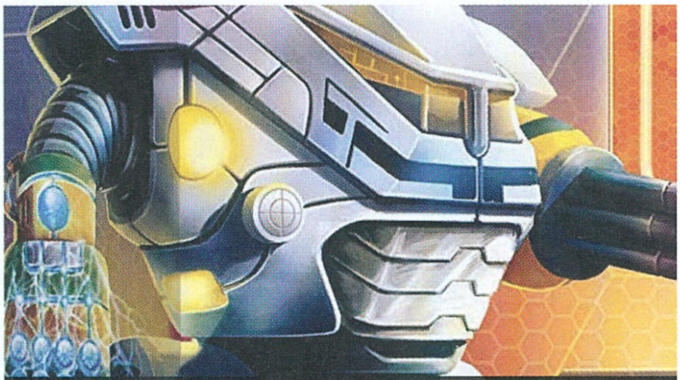
Télen magyarul is megjelenik minden idők egyik leggigantikusabb és legnépszerűbb társasa

A legutóbbi PC Guru magazin előzetes rovatában tette tiszteletét a Gloomhaven korai változata, ám a 2017-es társas ismét visszatért a magazinba. Idén télen ugyanis a Gémklub magyar nyelven is kiadja azt a modern klasszikust, amely megjelenése óta letaszíthatatlan a BoardGameGeek toplistáiról. Jelen sorok írásakor mind az általános, mind a tematikus, mind a stratégia kategóriában az első helyen áll, és úgy tűnik, hogy még egy jó darabig ott is marad. A masszív, 3.80-as nehézségű, 1-4 játékost támogató euro-inspirálta Homályrév a taktikus küzdelmekről szól: kalandorként a feladatunk a világ komor részeinek felfedezése, és az ott található dungeonök, ősi romok felkutatása, miközben nem csak számtalan ellenféllel találkozhatunk, de tapasztalati pontot gyűjthetünk, lootolhatunk és megváltoztathatjuk a világot. Szó szerint. A Homályrév történetmesélése sok hasonlóságot mutat a „Kaland-Játék-Kockázat" könyvekkel, csak az egészet megfejeli brutálisan jól kinéző kártyákkal és figurákkal. Ennek megfelelően a Homályrév szó szerint egy hatalmas játék, és meg is kérik az árát: a hazai ajánlott fogyasztói ára 49 990 forint.

DUNE: BOARD GAME

Felújított formában tér vissza a kultikus társas, még pont az újra feltámadó Dűne-hullámok előtt

A kora tavasz egyik legváratlanabb bejelentése a Gale Force Nine-tól érkezett, ahol egy szó szerint több évtizedes problémát oldottak meg. Sikerült ugyanis tisztázniuk az 1979-es ultraklasszikus, a Dune jogi hátterét, így az emberemlékezet óta nem kapható társas végre visszatér a boltokba. A Dűnéért vívott harc során hat nagy frakció egyikeként kell helytállni az univerzum legbarátságtalanabb bolygóján, megpróbálva kontrollálni a fűszertermelést, na meg az ellenfeleket is. Kora ellenére a Dűne mind a mai napig egy elképesztően jól felépített, ultrakompetitív, területfoglalós stratégia, ahol az embernek nem egy-két körre, hanem az egész játékra előre kell terveznie, miközben kénytelen elviselni a bolygó kegyetlenségét (amely körönként szó szerint mindent elpusztít a térkép egy területén). Na meg a riválisok alattomosságát, akik örömmel vetnek be nemcsak katonákat, de kémeket is, így sokszor a támadás nem is hátulról, hanem a saját birodalomból érkezik. Ráadásul ehhez még egy nagyon stílusos, kortalan tálalás is társul, így nem is lehet kérdéses, hogy az ősz egyik izgalmas megjelenéséről van szó. Magyar nyelvű kiadásról jelen sorok írásakor még nincs hír, de a Szellemlovas kínálatában már régen feltűnt, méghozzá rendkívül baráti, 13 990 forintos ajánlott fogyasztói áron.



TINY EPIC: MECH ARENA

Az angol megjelenéssel egyidőben került a hazai boltokba a legújabb Tiny Epic-játék

Szeptember végén végre magyarul is megjelent a Tiny Epic: Mech aréna, a Gamelyn most már évek óta futó sorozatának legújabb epizódja, amit továbbra is a Reflexshop gondoz és kezel. A Tiny Epic-játékok aprócska, kompakt doboza senkit se tévesszen meg, a kartoncsomagolás alatt ugyanis mindig egy nagyon tartalmas és kifejezetten gazdag társas lapul, amely egy tematika köré fonja nem túl komplex, de nem is túl egyszerű játékmenetét. A mostani fejezet témája a távoli jövő harcigép viadala: az emberek irányította hatalmas gépek egy arénában csapnak össze, hogy végül csak egy maradjon talpon. A kooperatív Mechben mindenki egy-egy pilótáért felel: a forduló elején kiválasztott kártyákkal lehet mozogni és akciókat végrehajtani, erőforrásokat gyűjteni vagy támadást indítani, így, vagy éppen területek elfoglalásával szerezve pontot. Természetesen a hosszú távú sikerhez elengedhetetlenül szükséges az irányított mech fejlesztése is, amihez tökéletes passzol a Tiny Epic játékokból ismerős ITEMeeple rendszer, amely lehetővé teszi, hogy a megszerzett felszerelést rárakjuk a meeple-ünkre. Az 1-4 főt támogató stratégia játékideje sem túl hosszú, 30-60 perc alatt véget ér egy meccs, így kiváló választás lehet kezdőknek, családosoknak vagy mindazoknak, akik szeretnék aktív pihenéssel tölteni az időt két nagyobb kaliberű társas között.

ÁLOMOTTHON

Ha egy hazai társasjátékos felületen valaki megkérdezi, hogy hol kapható a Gazdálkodj okosan!, körülbelül másodpercek telnek el addig, míg valaki be nem írja, hogy tessék már ezt elfelejteni, van jobb – és az első ajánlás általában mindig az Álomotthon. De miben más ez, mint a klasszikus magyar cím?

ADATOK

GYÁRTÓ **REBEL** – PARTNER **GÉMKLUB** – TÍPUS **KOMPETITÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **2-4** – JÁTÉKIDŐ **20-40 PERC** – KORCSOPORT **7+** – ÁR **9 490 FT** – LINK **TINYURL.COM/YYXWYK78**

Röviden és tömören mindenben: bár itt is álmaink otthonának felépítése a cél, a fókusz nem azon van, hogy megszerezzük a porszívót és a hűtőt is, és nem kell felsorolnunk a KRESZ-szabályokat, de még a CSÉB-kötvény hiánya sem fog gondot okozni. Pedig az Álomotthon szintén a régió szülötte (egész pontosan Lengyelországból érkezett), és a Gémklub jóvoltából már magyar nyelven is elérhető, de nyelvi akadályokba még akkor se lehetne futni, ha ez nem így lenne – tervezési nehézségekbe viszont már annál inkább!

TELEKI KALANDOK

Az Álomházban a címnek megfelelően a legidillibb otthont kell megálmodni, melyhez kapunk egy háromszintes, teljesen üres házat. A célunk az, hogy ennek minden szobamezője feltöltésre kerüljön, méghozzá úgy, hogy az a lehető legtöbb pontot hozza a konyhára. Az egész mozgatórugója egy két sorból és öt oszlopból álló játéktábla, melybe minden körben új lapok kerülnek: a felső sorba erőforráskártyák, az alsóba pedig szobakártyák. A tizenkét kör során innen választhat mindenki magának egy oszlopot, és ezáltal egy lapot. A szobákat értelemszerűen a háztáblára kell lerakni, míg az erőforráskártyát a típusának megfelelően kell használni.

Szobából jó pár fajta akad: nappali, fürdő, háló, dolgozó, garázs és számos más lehetőség vár. Ezek szinte bárhová lerakhatók (bár az alagsorba csak alagsor kártyák, ami a fölöttük található emeletrészek használatának alapfeltétele is – elvégre, ha ezek alatt nem lenne semmi, összedőlne a ház!), de érdemes jó előre elgondolkodni. Vannak ugyanis olyan szobák, melyek önmagukban csak egy pontot érnek, de ha kettő vagy maximum három kerül egymás mellé, a pontértékük többszöröződik.

Emiatt pedig már idejekorán megindul a verseny a felek között, egyrészt az értékes szobákért, másrészt a másik hátrányba hozásáért. Hiszen aki résen van, és figyel, láthatja, hogy a másiknak épp mire van szüksége, és elhappolhatja előle a potenciális célpontot. Ez a könnyed konfrontáció viszont az egyetlen negatív interakció, hiszen itt alapvetően mindenki a saját pecsenyéjét sütögeti.

Ha azt szeretnéd, hogy a család végre egy életre elfelejtse a Gazdálkodj okosan!-t, akkor az Álomotthon egy tökéletes belépő szintű társas.

EZERMESTEREK

Segítséget ehhez pedig a játék is ad, hiszen az erőforráskártyák között számos bónusz lapul. Az általánosságban véve egyszer használatos szerszámkártyákkal a szobakártyák kapcsán lehet előnyhöz jutni (például lerakott szobákat megcserélve vagy a játéktábláról lapot elcsenve), míg a segítők a játék végi pontozást kavarják meg (mondjuk, engednek húzni a dobó pakliból, vagy növelik a pontozás egyik típusát). Emellett elérhetők dekorációk is, melyek nemcsak hogy extra ponttal, de tetszetős kartonlappal is megjutalmaznak, mely vagy egy szobára vagy a játéktér mellé kerül, tovább színesítve az amúgy is nagyon tetszetős Álomotthon látványvilágát, ami csurig van töltve gyönyörű szobarajzokkal és nagyon vicces easter eggekkel.

Ráadásul a játékosok számától függően egy meccs is villámgyorsan lepörög, harminc perc alatt bőven össze lehet dobni az álomotthont, és ennek végeztével szinte garantált az azonnali újrapróbálkozás. Mert bár hiába borzalmasan egyszerű a szabályrendszer, számos kombinálási lehetőséget és stratégiát rejt magában, amit kiaknázni, a saját javunkra fordítani többféleképpen is lehet, és emiatt szinte korosztálytól függetlenül mindenki megtalálhatja a maga boldogságát. Ki egy nagy nappaliban, ki egy szép konyhában!

A nyugati királyság lovagjai

Második fejezetéhez érkezett a Nyugati Királyság-trilógia, és amíg a nyitányban egy virágzó települést kellett gondozni, addig most egy ilyet kell megvédeni a betolakodóktól. A tálalás és az elemek a régiek, minden más viszont drasztikusan változott: ismét sikerült minden fronton teljesen új élményt adni!

ADATOK

GYÁRTÓ **GARPHILL GAMES** – PARTNER **REFLEXSHOP** – TÍPUS **KOMPETITÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **1-4** – JÁTÉKIDŐ **90-120 PERC** – KORCSOPORT **12+** – ÁR **12 990 FT** – LINK **TINYURL.COM/YYAB2832**

Jókor, jó helyen: alig egy lapszámmal ezelőtt sikerült ódákat zengeni a Nyugati Királyság-trilógia első epizódjáról, a Nyugati királyság építőmestereiről, máris itt a második rész, ráadásul nem is akárhogy. Mert míg elődje csak késéssel jutott el a hazai játékosokhoz, addig társa már az angol megjelenéssel párhuzamosan jelent meg itthon a Reflexshop gondozásában, egy pillanatnyi időt sem hagyva ahhoz, hogy az ember csak egy kicsit is kipihenje a Garphill Games fantasztikus játéka nyújtotta élményt, és nagyon úgy néz ki, hogy most is ez lesz. A Nyugati királyság lovagjai ugyanis pont olyan frenetikus, mint amilyen az építőmesterek volt!

PUSZTÍTÓK

Ezúttal időszámításunk szerint 900 környékén járunk, méghozzá Nyugat-Franciaországban, ahol épp nincs minden rendben: bár a városok szép növekedésnek indultak, a távolabbi településeket szinte minden irányból betolakodók fenyegetik. A szaracénoknak, a vikingeknek és a bizánciaknak is a mi kis birodalmunkra fáj a foguk, így a feladatunk az, hogy városunkat megvédjük a támadásoktól, helyt állva a történelem eme vérzivataros időszakában.

Ahhoz, hogy ezt megvalósítsuk, ezúttal sokkal több mindent kell tennünk annál, minthogy látványos építkezéseket indítunk: erődöket kell felhúzni, szerzeteseket kell beiktatni, betolakodókkal kell harcolni, és közben arról is gondoskodni, hogy ezen tevékenységekkel párhuzamosan nőjön a befolyásunk, a hitünk és az erőnk.

És bár az ehhez szolgáló elemek egy jelentős része ismerős lehet az előző játékból (az egységes ikonográfia szerencsére most is jelen van), már a játéktér felépítése is teljesen más, mint eddig – kezdésnek például azáltal, hogy mindenki saját játékostáblával rendelkezik. Ezeken pihennek az egyes jelölők (műhely, szerzetes, előőrs, korsó), és itt hajthatjuk végre a körök során az akciót, ami kereken egyet jelent. A meccs egészen 7 fordulón át tart, ennek végeztével – az elért eredményektől függetlenül – azonnal a kiértékelés következik.

A Nyugati Királyság-trilógia darabjainak minden rajongó gyűjteményében ott a helye, de minimum a lovagokkal érdemes megismerkedni.

A GYŐZELEM FELÉ

Pontot pedig számtalan módon lehet szerezni, hiszen akcióból is piszkosul sok van. A játékosok a körükben egy vagy több munkást helyezhetnek a saját játékostáblájukra, esetleg a központi játéktáblára, és ez határozza meg, hogy milyen lehetőségek közül választhatnak. Lehet fejleszteni (ezáltal például csökkenthető bizonyos akciómezők munkásigénye), toborozni (olyan városlakókat, akik egyes akciókat erősíthetnek), vadászni, kereskedni, imádkozni, összeesküvéssel bűnözőhöz (azaz: univerzális munkáshoz) jutni, a város körüli falakat megerősíteni, előőrsöt lerakni, befolyást növelni... És ez a lista bizony még akár tovább is folytatható vagy esetleg szét is szedhető, mert az akciólehetőségek nem korlátozódnak a saját táblára, kiterjedhetnek a központi akciótáblára is.

Ezen széles repertoár miatt pedig talán senki sem lepődik meg azon, hogy a Nyugati királyság lovagjai kategóriákkal nehezebb, mint bármelyik Garphill-játék, ami valaha megjelent. Brutálisan sok mindenre kell benne figyelni, elképesztően sok lehetséges akció közül lehet választani, és szinte vért kell izzadni a sikeres végső pontozásért, főleg egynél több rivális esetén.

TEKINTÉLYT PARANCSOL

A dobozba így sikerült egy kisebb hadseregnyi figurát és jelölőt belepréselni, és emiatt a helyigénye is elrettentő, de a kezdeti sokk után a kiválóan felépített kézikönyv, a sallangmentes ikonográfia, illetve a siker felé vezető játékmenet azért gondoskodik arról, hogy már az első játék is emlékezetes legyen, és onnan igazából már csak egy lépés az addikció. Pont, ahogy az egy Garphill-játéktól elvárható!

Cerebria: The Card Game

A Cerebria már minimum a méretével kiemelkedik az itthon készült társasjátékok közül, de nemcsak ezért maradt emlékezetes a 2018-as társas, hanem azért is, mert rögtön két variációban érkezett: a The Inside World a hagyományos társasokat kereső közönségnek szólt, míg a The Card Game a kártyajátékok kedvelőit célozta meg.

ADATOK

GYÁRTÓ **MINDCLASH GAMES** – PARTNER **SZELLEMLOVAS** – TÍPUS **KOMPETITÍV** – JÁTÉKOSOK SZÁMA **2-5** – JÁTÉKIDŐ **15-30 PERC** – KORCSOPORT **14+** – ÁR **6 990 FT** – LINK **TINYURL.COM/Y3R5PY26**

Az eltérő formátum azonban nem azt jelenti, hogy egy lényegesen egyszerűbb játékot kapnánk, de tény: a The Inside World komplexitásáról mindent elmond az, hogy a BGG-n jelenleg 4.37-en áll az 5-ből, a kártyás változat pedig csak 2.25-ön, a kettő azonban remekül kiegészíti egymást, sőt! Ez ugyanis egy minden szempontból egyedi játék, amelyben nem egy hagyományos fantasy, sci-fi vagy épp modern világba csöppenünk, hanem egyenesen a saját elménkbe, ahol teljes egészében rajtunk múlik, hogy milyen személyiséget alkotunk meg: borúst, derűst vagy esetleg a kettő keverékét.

EGY RAGYOGÓ ELME

A 2-5 fős kompetitív kártyajáték során elménket érzelemkártyák szerzésével és kijátszásával formálhatjuk kedvünkre. Ezek két nagy kategóriára oszlanak: derűre és borúra, a két pakli pedig 3-3 további részre tagolódik, az érzelem erejétől függően. A pozitív oldalon a gyenge, az erős és a fényes derű vár, a negatívon pedig a gyenge, az erős ború, valamint a sivárság. Ezek keverékéből kell létrehozni és ügyesen kijátszani egy olyan paklit, amely elvezet a győzelem felé. Győzni alapvetően háromféleképpen lehet: 12 darab derű vagy ború személyiségtöredék összeszedésével, vagy legalább 7-7 derű és ború személyiségtöredék megszerzésével.

De mi is az a személyiségtöredék? A játékosok pontjainak és az érzelemképességek használatának nyomon követésére szolgáló kis kristályok: a narancssárga értelemszerűen a derűt, a sötétkék pedig a borút szimbolizálja. Alapvetően ezek megszerzése a cél, hiszen így érhető el a fentebb taglalt győzelmi lehetőségek egyike. Ha ez nem hangzana teljesen egyértelműen, nem teljesen meglepő, a Cerebria által használt terminológia ugyanis pontosan annyira elvont, mint az alaptéma maga, az olyan alapvető akcióknak is különleges nevet adva, mint a kártyakijátszás vagy a pontok összeszámolása.

Éppen ezért elsőre talán kicsit riasztó is lehet, hogy miről van szó, hiszen a szabálymagyarázat rögtön egy terminológiatáblázattal indít, megpróbálva felvázolni az olyan koncepciókat, mint a hangulat, az érzelmek színe – és csak ezután jönnek az olyan komplexebb dolgok, mint az akciótípusok vagy az ennél komplexebb érzelemképességek. Mindezek ellenére a Cerebria kártyás változata valójában egyáltalán nem komplex vagy nagyon nehezen megtanulható kártyajáték, sőt, ha lehámozzuk róla a tálalást és a témát, egy kifejezetten ötletes és egyedi kártyajátékot találunk, melyben lényegében egyaránt megtalálhatók a pakliépítés, a kombózás és a mélyebb taktikázás elemei is.

Ha nem kifejezetten megy az angol nyelv, nem kell megijedni, hiszen már elérhető egy teljesen magyar nyelvű segédlet a szabályokkal.

A JÓT A ROSSZAL

Ráadásul mivel közel 100 kártya található a csomagban, melyeken semmihez sem fogható stílusú érzelemrajzok várnak, nem túlzás azt mondani, hogy nagyon sok játék után lehet csak igazán kiismerni a paklit és az összes lehetőséget, már csak azért is, mert a győzelmi feltételek eléréséhez is számtalan út vezet. Számtalan, de nem végtelen, ahogy a játékidő sem az, tapasztaltabb résztvevők akár 20 perc alatt is be tudnak fejezni egy menetet, és kezdők esetében is inkább a szabálymagyarázat vesz el több időt, semmint a tényleges játék. Főleg, mert a Cerebria sajnos csak angolul érhető el, de a BGG-n megtalálható egy a hivatalos játékszabályba tördelt magyar változat is, amely kiváló lokalizálással teszi érthetővé a nem éppen mindennapi kifejezéseket használó leírást. És igazából ezzel lehet a legjobban leírni a Cerebria kártyás változatát – semmilyen szempontból sem mindennapi! G

ARCADE BACKSTAGE

... avagy a nagy klasszikusok velünk élnek.

[ÍRTA STINGER]

Ha neonban úszó zöldes villódzó fények vesznek körül, és halkan zümmögő automaták amperillatát érzed, akkor jó helyen jársz: az adrenalinrohamot kiváltó „Insert Coin to Continue” felirat árnyékában idézzük fel a múltat, milyen is volt valójában az árkádok egykoron szép világa.

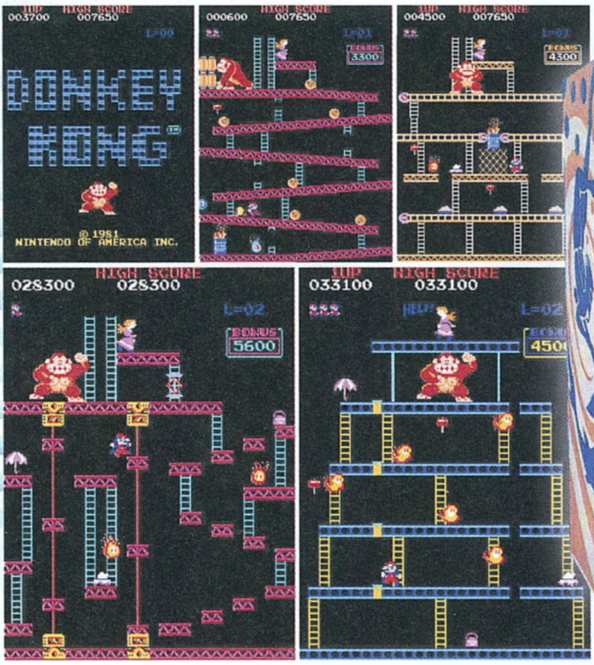
Nagy változáson ment át a szórakoztatóipar, mióta a modern értelemben vett „olcsó” videojátékos kultúra szép új világa befészkelte magát az otthonokba. Hogy megtörték az arcade gépekkel teli termek majd emberöltő hosszúságú hegemóniáját, az csak a jéghegy csúcsa: szép lassan, évtizedek alatt megreformálták a digitális tartalomfogyasztás és szórakoztatóelektronika felhasználási módját, aztán a gyors lefolyású fizetős adrenalinlöketet felváltotta az elnyújtott, már-már drogszerűen ható otthoni videojátékozás fogalma. Persze nem volt mindig így: a magamfajta harmincasok-negyvenesek talán még emlékeznek a kilencvenes évek elejének aktívan pezsgő játéktermi kultúrájára, amely még a Street Fighter, a Mortal-Killer páros vagy a Mad Dog 2 rémisztően valósághű lézerlemezes rendszerével nyelte a húszforintosokat, hogy egy évvel később már tehetetlenül nézze a lassan beköszönő korai 32 bites konzolok (Sega 32X, PlayStation stb.) térhódítását.

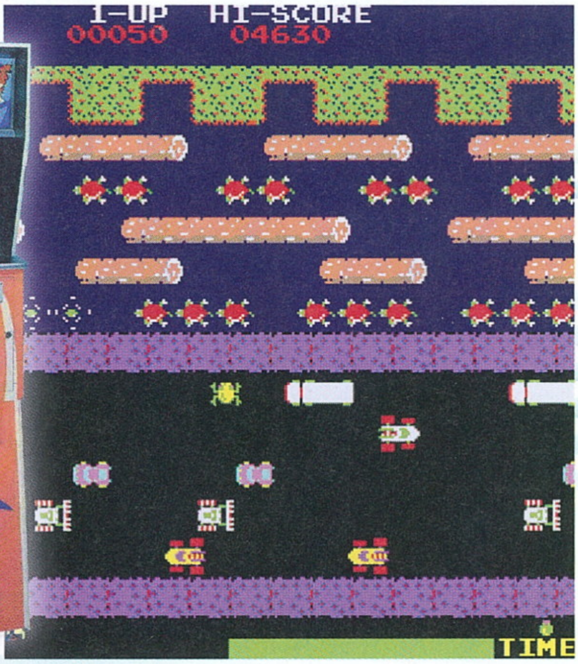
SEX, ARCADE, ROCK 'N' ROLL

Az arcade világ nagyjából a rock 'n' roll korszakkal karöltve fordult végleg a pusztán elektronikai alapokra helyezett megoldások felé. Ezzel együttvéve nyugodtan mondhatjuk azt, hogy az ezt követő évtized a vad technikai kísérletezések melegágyaként vonult be a történelembe, hisz, ahogy a mikroelektronika világa célba ért az első komolyabb mikroprocesszorokkal (az első F-14 Tomcat vadászgépeket már MOS-bázisú, 20 bites multi-processzoros vezérlőegységekkel szerelték a '70-es években!), úgy kígyóztak be a párhuzamos consumer-fejlesztések a mindennapok eszközeibe, így a szórakoztatóelektronikai gépekbe is.

A '69-es Missile nevű harci szimulátor pl. a korábbi elektromechanikus csilingelés és zörejek helyett már színtiszta elektronikai alapokon nyugvó hanghatásokkal és egy mozgó filmszerű megvalósítással vetítette a célpontokat a játékos elé. Azért számít igazi mérföldkőnek, mert ad1: a maihoz hasonló áramkörre épült, ad2: a ma elterjedt irányítási metódusok ősatyjaként a Missile volt az első olyan árkád masina, amely már joystickot és tűzgombot használt az irányításhoz. Két iránygomb volt felelős a harci gépezet vezérléséért és egy kétutas joystickot lehetett használni a lövedék kilövéséhez, valamint a repülőgépekre történő célzáshoz. Ha a célpont találatot kapott, egy animált effektet láthattunk a kijelzőn, melyet egy robbanás hangja kísért a hangszórókon keresztül.

Mikor Nolan Bushnell és Allan Alcorn a korábbi Computer Space mintájára 1972-ben megalkották az első, tisztán elektronikai alapokon működő Pong játékkonzolt (beírva ezzel az Atari nevét a történelembe), a Magnavoxal együtt letarolták az amerikai nappalikat. Ez volt a konzolok első térhódítása, amely már a tranzisztor-CPU logikán menetelve gyakorolt nyomást a játéktermekre, így a mechanikus reléket tartalmazó kasznikat szép lassan felváltották az integrált áramkörök. A technológia





Jóból is megárt a sok

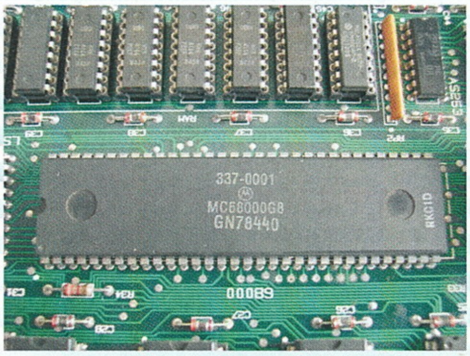
Jól mutatja a korai '70-es évek arcade világának evolúcióját, hogy míg azelőtt nagyon gyér volt a kínálat, addig a bummot követően szinte már hónapról hónapra jelentek meg újdonságok, ráadásul nem is akármilyenek: a már említett Missile után néhány hónappal a Sega pl. a Jet Rockettel csábította a játékosokat a klubokba, játéktermekbe és a bevásárlóközpontokba. A korábbi upright-kabinettel ellentétben a Jet Rocket harci szimulátornak már saját pilótafülkéje volt, élethű vezérléssel, hang- és látványeffektekkel, amellyel a vadászgép fülkéjébe ülve lövöldözhetünk rakétákat a szanaszét robbanó célpontokra. A hetvenes évek végére pedig már havi több új játékkal is számolniuk kellett az üzemeltetőknek.

egyik utolsó képviselője a '75-ös Cápa című filmben is felbukkanó SEGA-gyártmányú Killer Shark (1972), illetve a fénypisztollyal szerelt és mechanikus relékkel ellátott Nintendo-gyártmányú Wild Gunman (1974), amely sajátos módon, egy 16mm-es szalagról indult élőszereplős filmet vetített a képernyőre. Az utolsó mohikánok közül a Namco-féle 1976-os F-1 versenyjáték (viszontláthatod a '78-as Holtak hajnala c. filmben) és az 1980-as Midnight Madness volt a legemlékezetesebb, de ekkor már túl vagyunk az 1978-as Space Invadersen, amely atombombaként robbantotta be a videojáték automaták népszerűségét a digitális világba.

CSÚCSRA JÁRVA

Hivatalosan az „Űrbéli Idegenek"-kel vette kezdetét az árkád zsáner aranykora, amellyel aztán tömegesen elkezdtek özönleni azok a címek, melyeket a hall-of-fame arcade isteneiként tisztelnek azóta is. Egy akkori tinédzser boldogan lövöldözhetett a Galaxiannal (1979), pusztíthatott a Defenderrel (1980), kergetőzhetett a Pac-Manben (1980), ugraburgálhatott a kocsik közt a Froggerben (1981) vagy Pauline mentőakcióját indíthatott az ekkor még ismeretlen Marióval a Donkey Kongban (1981), amely mint tudjuk, minden idők egyik legnépszerűbb játékaként vonult be a videojáték-történelembe.

Az ipar olyannyira felpörgött, hogy az amerikai étteremláncok és szórakoztató helyek sorra álltak át az „étterem és játékterem" működési metódusra, ez pedig jól látszik a korszakot ábrázoló popkultúrális vonatkozásokban is (lásd a '80-as évek filmes felhozatalát, de aktuális példaként említhetném a Stranger Things epizódjait is). A videojátékokban Hollywood is meglátta a



potenciált: sorra jelentek meg a játékokat felvonultató/feldolgozó, vagy a zsánert épp fókuszba helyező alkotások, melyek közül a két legnagyobb talán a Tron, avagy a számítógép lázadása és a '84-es nyár nagy blockbusterének beharangozott Az utolsó csillagharcos volt. Utóbbi sci-fi operája amellett, hogy egy „elviekben" létező játékadaptációra épül, az egyik olyan elsőfilmes műremek, amelyben többségében már inkább CGI-animációt használtak fel valós objektumok modellezésére ahelyett, hogy digitális képfeldolgozással készítették volna el azokat.

Az alkotók eredetileg egy Lucas-mércéjű blockbuster filmnek alapozták meg a Star Wars gyökerein indulva, csak ezúttal a '80-as évek videojátékos generációját célozták meg vele. Az utolsó csillagharcos története Lance, a hétköznapi amerikai srác kalandját meséli el, ahogy egy Starfighter nevű sci-fi űrszimulátor rekordját megdöntve egyszercsak egy intergalaktikus háború kellős közepén találja magát, a galaxis túloldalán. A sztori részleteit mellőzve (nézzétek meg a filmet!), legyen elég annyi, hogy nem robbantott akkorát, ez pedig közvetett módon az Atari számlájára (is)

írható. Ők feleltek ugyanis a filmben látható (piszok látványos) shooter elkészítéséért.

Egy korabeli tinédzser szemével a '84-es film maga volt a technikai nirvana: az animációkat az akkori legmodernebb CGI-technológiával alkották meg, a játékosok pedig egy az egyben ezt akarták viszontlátni az otthoni képernyőkön is. Az Atari addig készített videojátékos automatái alapvetően vektorizált grafikai megjelenítésre épültek, amelyekkel ugyan könnyen lehetett gyors mozgást szimulálni (hiszen csak vektorokkal kellett számolni), plusz a megfelelő nagy kabinetekben a látványos audiovizuális körítéssel tényleg el is hitted, hogy ott ülsz egy X-szárnyú pilótafülkéjében. Itt azonban finom poligonokra és térbeli alakzatok megjelenítésére volt szükség, aminek legenerálásához az akkori standard Atari-hardver egyszerűen nem volt elégséges.

Az Atari mérnökei nagyon közel jártak a megvalósításhoz, ugyanis néhány korai footage egyértelműen bizonyítja, hogy közel azonos minőséget tudtak kipréselni az erre a célra épített prototípussal, amelyhez a kor legmodernebb architektúráját, a Motorola 68000-es CPU-t használták fel. Ez volt az a processzor, amely később számos platformban, pl. az Amigákban, a Sega Megadrive-ban vagy a NeoGeo-ban is beépítésre került, ám '84-ben még olyannyira csúcstechnológiának számított, hogy az automata sorozatgyártási költsége akkori értéken még a 10k USD-t is elérte volna. Ezt az összeget anno egyetlen játékterem sem finanszírozta volna, így az Atari végül úgy döntött, hogy a 75%-os készültségi állapotban levő játék fejlesztését végleg leállítja. A film beharangozások ellenére így valós játékgép nélkül indult hódító útjára a mozikban, ami a pozitív attitűd ellenére elég nagy űrt hagyott a rajongók szívében. A sors furcsa fintora, hogy az eredetileg downgradelt A2600-változat sem jelent meg a premiert követően, habár néhány évvel később új név alatt, a Star Raiders 2 képében azért mégis kapott egy második esélyt.

Az elmúlt harminc esztendő alatt Az utolsó csillagharcos mit sem veszített a vonzerejéből, mi több: a Rogue Synapse nevű fejlesztőstúdió évtizedekkel később hiánypótlólag elkészítette a filmben szereplő lazer-shooter hiteles remake-jét is, amely már a MAME emulátorcsomagba is bekerült, sőt! Ingyenesen letölthető az internetről, így... némi kézügyességgel akár már te is a csillagközi flotta pilótája lehetsz, hogy védd a határokat Xur és a Kodan armada ellen. Akár így lesz, akár nem, az arcade világ a kurrens platformokon is reneszánszát éli – erről pedig megbizonyosodhatsz magad is.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

➲ Sziasztok kedves PC Gurusok!
Ma egy olyan dolgot tapasztaltam az R6-ban, hogy nem hallom a játékosokat, ha beszélnek. Furcsa, mert a voice chat volume 80-on áll. Látom, ha épp beszélnek, tehát, hogy nyomják a gombot, de nem hallom végképp őket.Megpróbáltam más játékban, ott hallom őket.Tudnátok segíteni? Megmondani, hogy mi lehet a probléma? Előre is köszi!

Nézd meg, hogy nincs-e feltéve valami segédprogram, ami a hangokhoz kapcsolódik, ugyanis sok embernek volt ugyanilyen problémája pl. Asus laptopokon az Asus Sonic Studio miatt, – ezt leszedték, és utána jó lett. Esetleg nincs elmaradt Windows frissítésed? (Mert emiatt is voltak hasonló gondok...) Utolsó tipp: a Vezérlőpult – Hardver és hang – Hang útvonalon, a Lejátszás fül alatti listán ellenőrizd, hogy csak egyetlen hangeszköz legyen aktív (amit éppen használsz, hangszóró/füles), a többi pedig le legyen tiltva – jobb klikk az adott elemen és tiltás. Illetve az sem mellékes, hogy az itt bejelölt lejátszóeszköz beállítása (sztereó, 5.1) megfeleljen a valóságnak.

ALIEN: ISOLATION

➲ Kedves Tika!
Az adott játékba már közel 20 órát beleöltem, eddig minden jól ment, de beleszaladtam egy bugba. Sikeresen kijutottam a szörny fészkéből, aztán eljutottam a liftig, és már ott gyanús volt, hogy sokáig tölt (min. 5-7 perc). Amikor betöltött a játék, nem csinál semmit. Hiába húzok meg minden kart, nem történik semmi, néma csend. A végigjátszásba láttam, hogy a lány élénk beszélgetést folytat valakivel, majd kijut az épületből, és robotok támadják, miközben meg kell néhány kart is húzni. Nos, nálam ez nem történik meg. Csak üresen halad a játék.
Szóval mit tegyek? Ha újra kell telepítenem, megteszem, mert nagyon jó játék, de nem szívesen.
Ez egyébként a 14. küldetés, ha számít.
Segítségedet előre is köszönöm.
Ja, próbáltam újraindítást, megöltettem magam a szörnnyel, az utolsó mentési pontot is ki próbáltam.
Semmi... Üdv.

A következő módszerrel szinte mindenki átjutott ezen a részen: az utolsó mentési pont betöltése előtt a játékban minden grafikai beállítást le kell venni minimumra (a felbontást is!), aztán a játékállást betölteni, átvergődni a bugon, és a következő mentési pont után már vissza lehet állítani minden grafikai elemet...

MOHAA: BREAKTHROUGH

➲ Sziasztok!
A következő problémával fordulok felétek: Windows 8.1-en játszottam a Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough-val, és a 3. pályánál (Bizerte canal) eltűnik az ellenség fegyvere, amikor lelövöm őket. Mire a pálya végére érek, elfogyott a lőszerem, az előző pályákon nem volt ilyen gond. Létezik valami javítás vagy mod? Előre is köszönöm a segítséget.

Nem találtam nyomát hasonló, már dokumentált bugnak, de nagyon gyanús, hogy ez nem hiba, hanem játékelem. Ha visszagondolok, simán előfordulhat, hogy ezen a pályán a borzasztóan szűkre mért lőszer miatt érzed szívásnak a szituációt (és a fegyverek direkt tűnnek el)... Csekkold ezt a videót: https://tinyurl.com/yy36j9dz, és amennyiben ugyanígy fest minden, mazsolázd ki belőle a lőszerspórolós részeket!

AC UNITY

➲ Kedves Tika!
Előjáróban szeretném megköszönni a segítségedet. Megint okosabb lettem, és a tanácsoddal sikerült megoldanom a múltkorit. Viszont megint a segítségedet kérném.Tudnál tanácsot adni, hogy az Assassin's Creed:Unity-t milyen beállításokkal játszam? Mert fut-fut, de kicsit szaggat, az egér meg olyan érzékeny, mint a fene. Kicsit megmozdítom, és a figurám úgy pörög, mint a szélkakas.
Számítógép adatok:
Proci: A6-6400K APU With radeon(tm)HD graphics 3,90 Ghz - Memória: 4GB - Rendszer típus: 64 bites operációs rendszer (X64 processzor)
Segítségedet újfent köszönöm.
Üdvözlettel: ➲ **T. JÓZSEF**

**Az Assassin's Creed Unity minimum gépigénye a következő:
CPU: Intel Core i5-2500K @ 3.3 GHz vagy AMD FX-8350 @ 4,0 GHz
RAM: 6GB RAM
GPU: NVIDIA GeForce GTX 680 vagy AMD Radeon HD 7970 (2 GB VRAM)
A fent leírt lenne a minimum, és ha megnézed, akkor minden fronton alulteljesít a géped, tehát kisebbfajta csoda, hogy egyáltalán elindult (mondjuk 4GB RAM-mal már másnak is sikerült a mutatvány, szóval azért minden tétel nincs kőbe vésve). Az A6 CPU-val és az integrált VGA-val találtam egy rövid videót, ahol a Unityvel összepróbálták, de ott is látszott, hogy ez ide elég kevés, darabos a mozgás, laggol, pedig szerintem minden beállítás a legkisebb értékre volt belőve. Mindenesetre azért próbálkozhatsz: a háttérben például ne fusson semmi, az összes segédprogramot, vírusirtót lődd ki, aztán a játékban a felbontást (resolution) amennyire csak tudod, vedd vissza (a 800x600-t próbáld ki), a Graphics Qualitynál LOW beállítás legyen, a Vsyncet kikapcsolni (off), és ha esetleg simán/simábban futna, akkor a felbontáson lehet egy picit csavarni. Ami az egér érzékenységét illeti, nos, erre nem igazán van tippem, de ha az egerednek van saját drivere – külön kis segédprogram a beállításokhoz (és ha még nem zártad be az előző tanácsom miatt XD) –, akkor ott vegyél vissza az érzékenységből, ha nincs, akkor Vezérlőpult – Hardver és Hang – Egér, aztán Az egérmutató beállításai fülnél a mozgási sebesség csúszkán állíts (illetve, ha A rámutatás pontosságának javítása opció előtt lenne pipa, akkor azt vedd ki)!**

MONITOR

➲ Új monitort szeretnék venni hamarosan, de nem szeretném kidobni a régi monitorom se (DELL 24-es). Szóval használnám együtt a kettőt egyszerre, persze nem a kiterjesztett képpel a 2. monitoron, hanem csak úgy. Az elsőn játszanék vagy videót nézek, a másikon böngésznék, vagy a face menne. Hogyan lehet ezt összehozni, mit kell beállítgatni? Előre is köszi! ➲ **BABAR**

Van egy kis fogalomzavar, mert épp a kiterjesztésre lesz szükséged. A dual kijelzőknél ugyanis a tükrözés/másolás az egyik opció, amikor ugyanaz a tartalom kerül mindkét monitorra (esetedben nem ez lesz a megfejtés), a másik lehetőség pedig a kiterjesztés, ahol eltérő tartalmat is meg lehet jeleníteni. Utóbbit úgy kell elképzelni, mintha meghosszabbítanád az Asztalt az egyik irányba, és erre az új felületre szabadon dobálhatsz át futó alkalmazásokat, böngészőablakot, bármit. Ma már nem gond, ha eltérő felbontású és frissítési frekvenciájú kijelzők kerülnek egyszerre a rendszerbe, amennyiben csatlakoztatva vannak, a Windows automatikusan észleli, a Gépház – Rendszer – Kijelző rész alján pedig külön-külön konfigurálhatod ezeket (pozíció, tájolás, felbontás stb.).

GÉPFEJLESZTÉS

➲ Szia Tika!
Van egy elég régi gépünk, ami jól működik még, csak a játékok egyre kevésbé indulnak el rajta, és most lenne

egy kevés pénz a fejlesztésre.
A gép: Xigmatek Spirit ház - FSP 400W táp- Ascrock H81M alaplap
Intel G3220 processzor - 4GB memória - ATI HD7770 videókártya
Western Digital 1TB merevlemez... 50 ezer forintból mit lehet kihozni szerinted?
Vagy gyűjtögessek, és majd jövőre vegyek mindenből újat?
Üdvözlettel, ➲ **M. GÁBOR**

Először nézzük meg, hogy mi fér bele 50k-ba! Az alaplapból adódik ugye az LGA1150 tokozás, tehát csak ilyen CPU-t lehet beletenni, ami egyrészt eléggé elavult, másrészt meg szerencse, mert a régi Core i5/i7-ben van még kakaó, és a használtpiacon 13-15 ezer pénzért például kapsz már Core i5 4440/4460 (4 mag, 3,1GHz) példányt, ráadásul gyári hűtővel. A házat, tápot, merevlemezt nem bántjuk, de a memória kevéske, úgyhogy én beterveznék ide még egy 4GB DDR3-as RAM-ot, ami használtan 4K. Utóbbinál nézd meg, hogy milyen modul van most a gépben, és egy pontosan ugyanolyat vegyél, már ha lehetséges, mert a modulok jobban szeretnek párban lenni. A videokártyánál az RX 570 (4GB) lenne az ideális, szintén használtpiac, ahol jelenleg 30-35 ezer Ft között ingadozik az ára. Egy apró megjegyzés: a CPU-ból, RAM-ból nehéz lenne már garanciális példányt találni, itt lehetőleg olyan eladót keress, aki engedi, hogy kipróbáld/teszteld. Az RX 570-nél viszont mindenképp garisat keress! Ez a konfig a mai játékokhoz is elegendő lesz, ha nem is épp fullon, de minden futni fog. Némi pénzt még vissza is kapsz, ha a G3220-t (1-2k) és a HD7770-t (5-6k) eladod, ebből meg akár egy 120-as SSD is kijön. A másik opciót, avagy a gyűjtögetős jövőt illetően a jelenlegi árakon az első értelmes választás a múlt havi számban ajánlott beugró gépünk 154 ezer forintért. Ez egy AMD platform volt, tokkal-vonóval (ház, táp, HDD), bővebben kifejtve Gigabyte B450M DS3H lappal, és AMD RYZEN 3 3200G CPU-val, a VGA pedig egy GeForce GTX 1650, illetve 8GB DDR4 RAM tartozott hozzá. A 154K-ból 32K-t tudnál megspórolni, ha a jelenlegi házat és merevlemezt megtartod, sőt még a tápegységed is maradhat. Nyilván az új gép minden szempontból (időtálló, erősebb, energiatakarékosabb) jobb választás, de a drágább is.

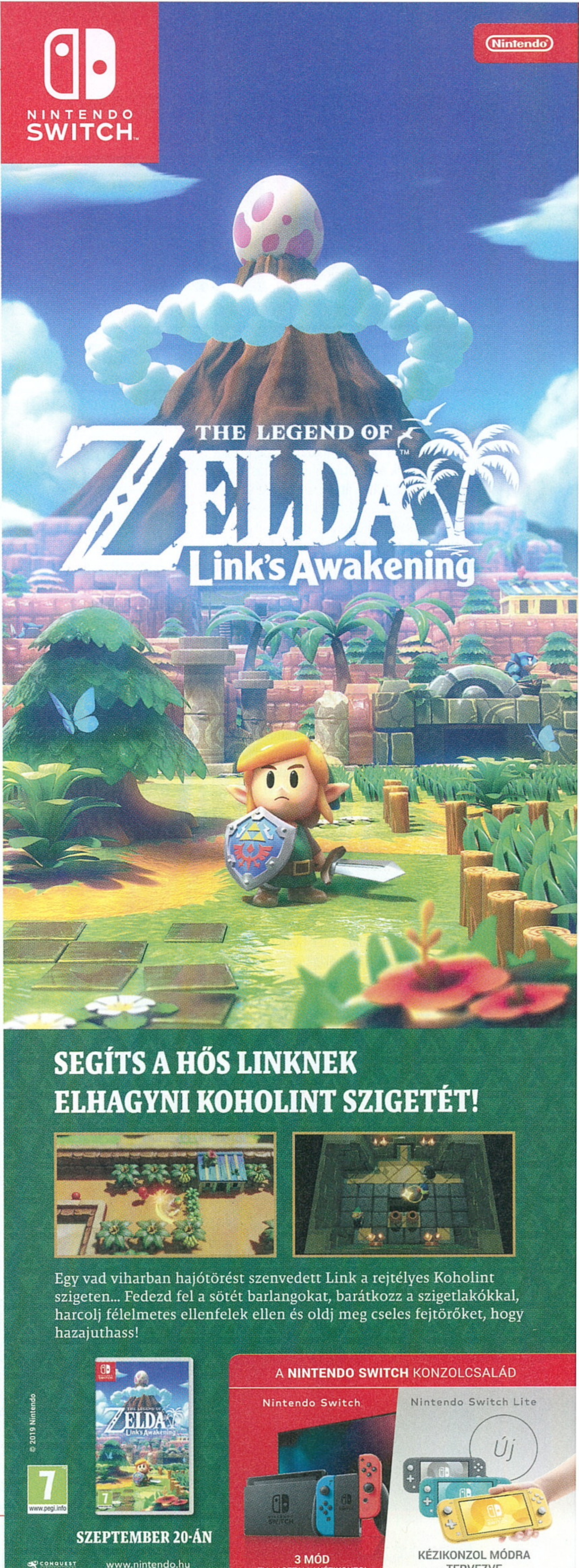
SKYRIM

➲ Hello Guruk!
A Septimus Signus küldetésnél vagyok, ahol a Wretched Abyss megjelenik a barlang szájánál, de beszélni nem lehet vele, semmire nem reagál. Beszorultam ide, és nem tudok kimenni a barlangból... Van erre valami okosság?
További szép napot! ➲ **KARR**

A Dragonborn DLC újratelepítésével érdemes kísérletezgetni, és egy korábbi mentés betöltésével újra nekifutni, legalábbis ezt tanácsolják a népek. Aztán, ha már tényleg semmi nem segít, akkor írd be a konzolba, hogy setstage_DA04_100 (ez befejezetté teszi a questet), és eltűnik az akadály.

➲ Szia!
A Skyrim-mal játszok, és a farkasemberes cuccokat gyúrtam, aztán eszembe jutott, hogy a farkasember és a vámpír dolog biztos ütik egymást (filmekből ugye ez jött le :)), márpedig jó lenne mind a kettőt kimaxolni. Mi történik, ha a Dawnguard kiegészítőben nem veszem fel a Vámpír Lord címet, akkor ez a fejlődési ág kuka, vagy később még átváltozhatok vámpírrá?

Igazad van, a kettő üti egymást, például a vérfarkasok immunisak a vámpírharapásra, de mivel mindkettő gyógyítható betegség, ezt a két fura karriert össze lehet rakni, akár egy végigjátszáson belül is.
A Vámpír lord dolgot elég csak félretenni, hisz ha a Dawnguardban az Awakening (Vámpír lorddá válás – Dimhollow Crypt, Serena) küldetést felveszed, annak a vége automatice gyógyítja a lycantropiát, de akkor előtte értelemszerűen a farkasember dolgot ki kell maxolni.
A farkasember karrier lezárásának másik módja, hogy beszélsz Farkassal vagy Vilkasszal, aztán felveszed a Purity missziót (mindkettőnél meg kell csinálni), és végül Ysgramor's Tombnál a kék tüzet aktiválva feljön a kérdés, hogy tényleg meg akarsz-e gyógyulni a lycantropiából, amit egy boszorkányfejjel és a Vilkas/Farkas esetében használt metódus megismétlésével simán meg lehet csinálni. Ezután már bármikor lehetsz újra vámpír, ha megharap egy vérszívó. A Dawnguard DLC egyébként tele van vámpírokkal, úgyhogy nem lesz nehéz összehozni, és ha három napig nem kúrálod ki magad, akkor az állapot tartós lesz.
A vérszívásból kigyógyulni pedig úgy lehet, ha bármelyik fogadóst megkérdezed, mert mindegyik Falionhoz küld majd Morthalba (aki egy fekete lélekkő feltöltését kéri az orvoslásért)...



MINDENKI OTT VOLT, AKI SZÁMÍT

IFA

CONSUMER ELECTRONICS UNLIMIT

BERLIN, 6–11 SEP 201

[ÍRTA BODAK] **Az Internationale Funkausstellung, röviden csak IFA, avagy a Nemzetközi Rádiókiállítás mára már igen nagy méreteket öltött, és nemcsak látogatókkal, de kiállítókkal is rendre megtölti a berlini helyszínt minden egyes esztendő szeptemberében. Még akkor is, ha nem kerül annyi valódi újdonság a standokra.**

Újabb szeptember, újabb IFA – igen, tudjuk, hogy most október van, de Berlinben ezúttal is bőven a lapzárta után kezdtek, így összefoglalónk a kiállításról csak mostani számunkban kaphatott helyet. Ahogy az az elektronikai és szórakoztatóelektronikai termékeket bemutató expókon lenni szokott, gyakorlatilag egy teljes magazint meg lehetne tölteni, ha mindent le szeretnénk fedni. Úgyhogy szokás szerint a legérdekesebb újdonságok közül szemezgettünk, bár az igazat megvallva, igazán komoly újdonságból most viszonylag kevés jutott.

RÁDUPLÁZUNK

60 Hz? Ugyan. 144 Hz? Hagyd már. 240 Hz? Az semmi. Nem is egy gyártó, hanem mindjárt kettő is 300 Hz képfrissítéssel rendelkező laptopokkal jelentkezett. Az Acer a Predator Triton 500 modelljén villantja meg az eddigi leggyorsabb kijelzőt, míg az Asus nem elégszik meg egyetlen példánnyal, a Strix és Zephyrus termékvonal több modelljét (GX 502 és GX 701) is ilyen kijelzővel szereli fel. E mögött persze komoly izomzatra is szükség van, így minimum kilencedik generációs Intel Core i7 processzorra és Nvidia RTX 2070 videokártyára számíthatunk. No, meg valószínűleg csillagászati árra, bár pontos számokkal egyelőre nem tudunk szolgálni, ami talán nem is baj, mert addig sem kapunk szívrohamot. De hogy mely játékok és milyen részletesség mellett lesznek képesek kihasználni a kijelző képességeit, arról egyelőre csak találgatni merünk.

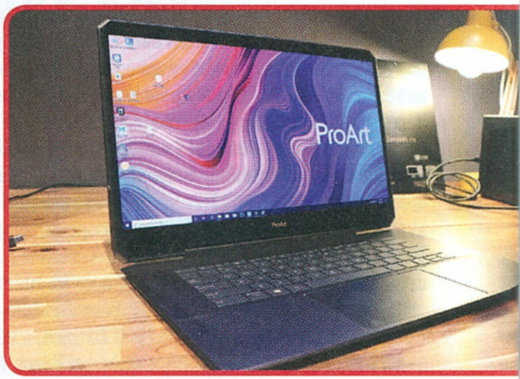
SOKAN A KORÁBBAN MÁR BEMUTATOTT PORTÉKÁVAL LÁTOGATTAK KI A RENDEZVÉNYRE, DE AZÉRT AKADT NÉHÁNY FRISSEN LELEPLEZETT MODELL IS.

BOROTVAÉLEN

Ahogy nincs szeptember IFA nélkül, úgy nincsen expó Razer nélkül, és persze nincs ez másként most sem. Igaz, most nem egy extravagáns vagy kísérleti projektjüket válogattuk be, hanem a Blade Stealth frissített változatát. A világon ugyanis elsőként szuszakoltak bele egy mindössze 13 colos laptoba egy Intel Core i7-1065G7 processzort és mellé még egy Nvidia Geforce GTX 1650 GPU-t is. Persze, létezik ennél erősebb laptop is, de ilyen kis méretben aligha találunk hasonlót, legalábbis egyelőre semmiképp. Nem meglepő módon az ultra hordozható és kompakt játékélményért viszont mélyen a zsebünkbe kell nyúlni, a 4K kijelzővel szerelt példány 2 000 dolláros áron kerül forgalomba (600 ezer forint plusz ÁFA).

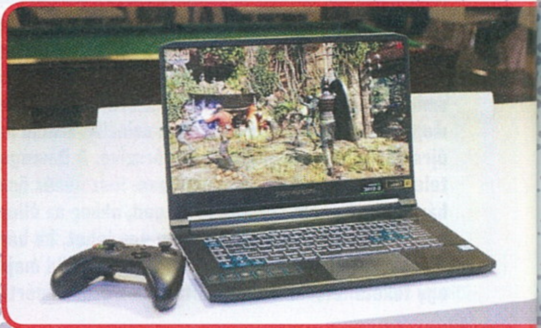
MOBIL MUNKAÁLLOMÁS

Egyszer már szóba került az Asus, de muszáj még egyszer szóba hoznunk, mert itt a ProArt StudioBook One. A beszédes elnevezésű kütyü egy komplett munkaállomást rejt, annak minden képességével felszerelve – hordozható kivitelben. A kilencedik generációs, Intel Core i9 processzorral szerelt gépbe elsők között a nemrégiben debütált Nvidia Quadro RTX 6000 GPU (Max-Q) került bele. A 15,6" képátlójú kijelzőt légierőnél használatos titánium ötvözetű hőcserélő egységgel látták el, és felnyitáskor egy extra szellőző is kinyílik a jobb légáramlás biztosítása érdekében. Mindez természetesen a 4K felbontású, a teljes Adobe RGB színteret lefedő érintőkijelzővel válik teljessé, hogy tényleg egy komplett munkaállomásról beszélhessünk. A másodlagos érintőképernyőt és tapipadot egybeolvasztó ScreenPad 2.0 pedig már csak hab a tortán.



MÉG EGYSZER RÁDUPLÁZUNK

Vagyis inkább triplázunk, és nem is mi, hanem az LG a G8X ThinQ okostelefonnal. Vagy inkább kettővel, nem is tudjuk eldönteni. Míg a Samsung és a Huawei a hajlítható kijelzőben (Galaxy Fold és Mate X) látja a jövőt, az LG egy fokkal praktikusabban gondolkozik. Az LG a V50 ThinQ sikerén felbuzdulva (nem volt globálisan kapható, de Dél-Koreában nagyon jól fogyott) újragondolta az alapelképzelést, és most már világkörüli hódító útra indítja készülékét. Az USB-C összeköttetéssel csatlakozó egy plusz kijelzőt (melynek hátoldala még egy, kisebb alwayson kijelzőt rejt) átforgathatjuk a 360°-ban forduló zsanérnak hála, vagy éppen leválaszthatjuk, ha nincs rá szükség. Felhasználása sokoldalú, nemcsak két applikációt futtathatunk a két kijelzőn, hanem kontrol-



lerként is használhatjuk, egyéb hasznos és kevésbé hasznos funkciók mellett. De hogy pontosan mikor és mennyiért lesz elérhető kis hazánkban (vagy bárhol), arról egyelőre nem tudunk közelebbit, csak azt, hogy jön – és ezt vehetjük akár fenyegetésnek is.

Ha pedig már szóba hoztuk, a Samsung Galaxy Fold is jelen volt, melynek gyártását a kezdeti problémák (megtörő kijelző, szolgálatot felmondó zsanérok) után határozatlan ideig felfüggesztették. Szeptember 6-tól egyébként már kapható Dél-Koreában, és mire e sorokat olvassátok, a készülék elvileg már újra elrajtolt világszerte, vagy legalábbis piaci szempontból a Samsung számára jelentősebb felén mindenképpen. Remélhetőleg a közel 2 ezer dolláros (600 ezer forint plusz áfa) készülékkel ezúttal nem lesznek problémák.

A Huawei Mate X viszont még várat magára, október-november környékére esélyes a megjelenés, de azt már most tudjuk, hogy a gyártó saját fejlesztésű, vadonatúj Kirin 990 lapkakészletét kapja meg a kínaiak hajlítható kijelzőjű telefonja (a Mate 30 és a P40 mellett). Helyesebben szólva nem egy, hanem egyből két verzióval jelentkezik, az egyik az MWC során bemutatott Kirin980-ra építkezve, a másik pedig az imént említett változat, melynek további előnye az 5G képes modem.

VAN KÉPÜNK HOZZÁ

Igazság szerint tévé-fronton nem sok új készülékkel jelentkeztek a gyártók, az egyetlen ténylegesen most debütáló eszköz a Philips OLED+ 984 volt, melynek fő vonzereje a Bowers & Wilkins soundbar. Na, persze nem lehet panasz magára a képernyőre sem, bár a panelt az LG szállítja, van saját fejlesztés is: a Philips P5 processing engine, ami az egészet összefogja és lelket lehel bele. Ezzel, mondjuk úgy, hogy ki is fújtak az igazi újdonságok, nagyjából mindenki más a bazi nagy kijelző és bazi magas felbontás libikókáján játszott, persze korábban már bemutatott eszközökön.

A Sharp már a második generációs 8K tévék jövőjét villantotta meg a brutális, 120 hüvelykes (3 méter) képátlójú tévéjével, mely egyelőre még csak prototípus formájában leledzik. Hogy kereskedelmi forgalomba kerül-e valaha, az egyelőre jó kérdés, annak fényében különösképpen, hogy egyelőre nemhogy a 8K, de még a 4K tartalomgyártás sem indult be igazán. Ez utóbbi félmondatot egyébként nagyjából mindegyik modellnél elismételhetnénk, de nem fogjuk. Képzeljétek oda.

A Samsung a Sharppal ellentétben a legkisebb képátlójú 8K tévével jelentkezett, mely már hónapok óta piacon van, az IFA 2019 kiállítására a még szélesebb körben elérhetővé válás apropóján érkezett. Attól, hogy a legkisebb, még nem lesz zsebtévé, hiszen még így is az idehaza igen népszerűnek számító 55 hüvelykes képátlót használja, ami azért nem kicsi.

Az LG pedig kettejük között, a korábban bejelentett és egy ideje már előrendelhető Signature Z9 nevű, 88" képátlójú 8K TV-jével jelentkezett. Itt az indok csupán annyi, hogy immáron kereskedelmi forgalomban is elérhető lesz, potom 30 ezer dolláros áron (cirka 9 millió magyar pénz plusz ÁFA).

RETRÓZUNK EGYET

Ha emlékszel a Sony Walkmanre, akkor te sem vagy mai csirke – a vasfüggönyön innen nem is nagyon lehetett találkozni az első példányokkal, mikor 1979-ben a nyugati (és távolkeleti) piacon megjelentek. Ez pedig éppen 40 évvel ezelőtt volt, mikor az ipari termék- és formatervezés még igencsak gyerekcipőben járt, a funkció uralkodott a dizájn fölött. A 40. évfordulót a Sony a készülék újrakiadásával ünnepeli, ezúttal azonban – nyilvánvaló okok miatt – a mágnesszalagot digitális megoldásra cserélték az NW-A105, és a különleges kiadást takaró (tokkal-logóval ellátott) NW-A100TPS modellekben, melyekben összesen 16 GB kapacitás áll rendelkezésünkre. A retró érzést tovább erősíti, hogy egy szám lejátszása közben az előlapi kis kijelzőn egy kazetta képe jelenik meg.

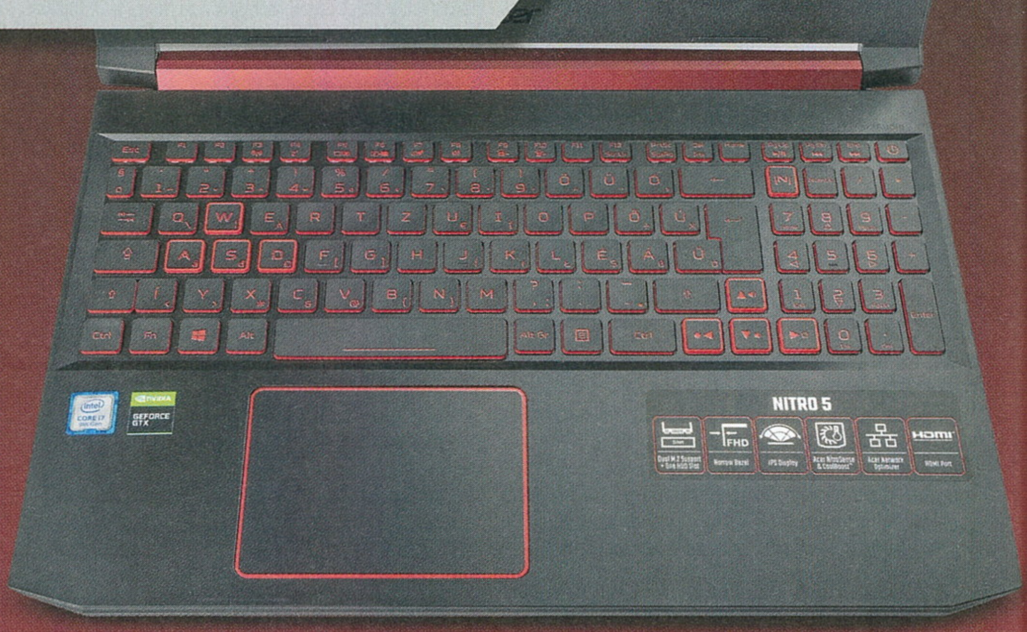
És hogy teljes legyen a retróérzés, vezeték nélküli, a Walkman öt különböző színű változatához passzoló fülest is választhatunk. A WH-H910N a kéttónusú színkombinációk mellett sztenderd feketében is elérhető, de ez mit sem érne remek hangzás nélkül, melyről a Sony saját DSEE (Digital Sound Enhancement Engine) technológiája gondoskodik. Az egész napos viseléshez az ígéretek szerint 16 órás üzemidővel járul hozzá, gyorstöltéssel pedig 10 perc alatt 70 percre elég kakaóval tornázhatjuk fel a telepeket. Nagytestvére, a WH-H910Ns digitális (aktív) zajcsökkentő technológiája a környezethez igazítható, azaz mi dönthetjük el, hogy milyen arányban engedjük be a külső hangokat. Mindezt tartósabb, 35 órás üzemidővel bíró telepekkel, melyeket 10 perc alatt 2,5 órára tölthetünk fel.

NITRÓT SZÍVÓ FÉLISTEN

acer NITRO 5

[ÍRTA BODAK]

Az Acer laptopjaival általában elégedettek szoktunk lenni, nincs ez másként a Nitro 5 esetében sem. Az Acer Nitro-sorozata fennállása óta a belépőszintű gamer laptopok közé tartozik, de a Nitro 5 láttán felmerül a kérdés, hogy egész véletlenül ez nem Helios akart-e lenni? Persze a kákán is lehet csomót keresni, de hogy találunk-e, az már más kérdés.



Ha voltál már úgy, hogy elvittél randira egy lányt, és az első perctől fogva az volt a benyomásod, hogy valahol már találkoztatok, aztán pár mondat után eszmélsz rá, hogy egy volt barátnődre emlékeztet, akkor tudod, hogy mit éreztünk az Acer Nitro 5 tesztelése során. Nem, nem a szervezetben szétáradó oxitocinra és annak különféle élettani hatásaira gondolunk.

ÁLMAIMBAN VALAHOL MÁR LÁTTALAK

Az Acer Nitro 5 kicsomagolása után már első ránézésre az Acer Predator Helios 300 ugrott be (mely tavaly járt is a szerkesztőségünkben egy próbakör erejéig) és csak utána a tavalyi Nitro. A fekete-vörös dizájn, a levágott sarkokkal operáló formavilág egy az egyben a tavalyi csúcsragadozó gamer laptopok legalacsonyabb számozású tesóját idézi, a belsejébe vetett pillantás után pedig egyre csak nehezebb különbséget tenni 300 és 5 között. Na persze akadnak azért eltérések, hiszen jóformán mindenből egy picit újabbat kapott a Nitro 5, de ahogy telt a vele töltött idő, egyre nehezebb volt elhessegetni a gondolatot, hogy mi már találkoztunk egyszer, csak akkor még máshogy hívták.

Külső terén a Nitro 5 ugyan „csak" emlékeztet a Helios 300-ra, hiszen elmarad a jól ismert Predator logó, és a széleken a megtört felszín helyett vízszintes felületet kapunk dombornyomott mintával, mely a dizájn mellett a biztosabb fogást hivatott segíteni, és persze porcsapdának sem utolsó. Emellett a zsanér rézvöröse az, ami még kilóg a sorból, miközben egyébiránt felirattal is hirdeti, hogy ez bizony egy Nitro.

Maradva még egy kicsit dizájnnál, a billentyűzet kivitelezése és a tapipad elhelyezkedése viszont a Nitro sajátja, a tavalyi modell ugyanilyen vörösen szegélyezett és azonos színben pompázó írásjelekkel érkezett, ugyanilyen kiosztásban. Hogy akkor mégis miért a Helios 300-at emlegetjük a 2018-as Nitro 5 helyett? Nos, a válasz szó szerint a szemünk előtt lebeg.

SZEMÜNKBŐL A PORT

A kijelző a 15,6" képátlójával és kiváló IPS paneljével még nem lógna ki a családból, de a 144Hz-es képfrissítés már a ragadozó napisten felmenőről árulkodik, és komolyan kétségbe ejt, mikor belépő szintű gamer laptopról beszél az Acer. Emellé kiváló betekintési szöget kapunk, így a sarkoknál észlelhető, de alig észrevehető háttérfény-beszivárgással és az egyenletes fényerő-eloszlással összességében igen mélyen a prémiumkategóriás kijelzők közé vágja be magát az idei Nitro 5 monitora.

A Nitro is elhagyta tehát a 60 Hz-es tartományt, cserébe viszont az SD kártyaolvasóról le kell mondanunk. Ha pedig már így szóba hoztuk, akkor lássuk, milyen csatlakozási lehetőségek adottak, mert itt kicsit szűkmarkúbbak voltak az Acer mérnökei. Jobb oldalt a betáp mellett egy darab USB 2.0 (ejnye) árválkodik, a kombinált 3.5 mm-es jack ki-és bemenet mellett. Bal oldalon kicsit bővebb a kínálat, a Kensington zár és az ethernet port (RJ45) mellett van egy HDMI 2.0 kimenet, három USB 3.0 (2 db Type-A és 1 db Type-C, Gen 1, megint ejnye), de elégségesnek vagy modernnek ez sem nevezhető. Ha optimistán akarunk hozzáállni a dologhoz, akkor ráfoghatjuk, hogy ez volt az ára a kiemelkedő képfrissítésnek. Megérte? Szerintünk igen, de aki nagyobb rugalmasságra vágyik ki- és bemenetek terén, annak másfelé kell nézelődnie.

HARANGOZNAK DÉLRE

A billentyűzet kiosztása kellően szellős, maximum az iránygombok közül a jobbra nyíl okozhat kellemetlen pillanatokat. Na, nem amikor azt keressük, hanem mikor a felezett szélességű numerikus padon a nullát tapogatjuk, mert akkor bizony könnyű belenyúlni. Összességében tekintve a lenyomás után kapunk egy bizonyos szintű visszajelzést, de éreztünk már határozottabb leütéseket is ujjunk alatt, kicsit billegnek a gombok, ha nem pont középen nyomjuk le őket.

A tapipad kicsit süllyesztett, pont a szóköz alatt kap helyet, csak hirtelen mozdulatoknál sikerült véletlenül belenyúlni. Kényelmesen átérhető

Játéktesztek

	Ultra	Magas
The Witcher 3	37 fps	65 fps
Rise of the Tomb Raider	40 fps	60 fps
Grand Theft Auto 5	42 fps	63 fps

egyetlen mozdulattal az egész kijelző, egész felülete kattintható és határozott hanggal adja tudtunkra, hogy lenyomtuk. Felszíne kicsit tapadós, és az ujjlenyomatokat kiválóan gyűjti.

Utolsó perifériának pedig a mindig rettegett hang maradt. Mely esetünkben az elvárthoz képest halkabb volt, de a hangminőséggel sem voltunk kibékülve. Ahogy azt szerintem majdnem minden cikkben elmondjuk, a mélyhangokat csak hírből ismerik a laptopok, és ez alól a Nitro 5 sem kivétel. Plusz az amúgy is fémes, helyenként fület sértő cincogó-sziszegő magashangok mellett a hangzásnak nem tesz jót, hogy a hangszórók lefele néznek.

KÁKÁN A CSOMÓT

A Nitro 5 számos felszereltségű változatban kapható, nálunk egy Intel Core i7-9750H processzorral és Nvidia GTX 1650 GPU-val szerelt variáns járt, 8 GB RAM memóriával szerelve. Valamint egy 256 GB kapacitású, (1266 MB/s olvasási és 646 MB/s írási sebességgel rendelkező) NVMe csatolófelületű SSD-vel az operációs rendszer, és további 1 TB kapacitású, 5400 fordulatszámon pörgő, mondjuk úgy, hogy nem annyira fürge HDD-vel minden más számára. Míg az NVMe SSD-nek örülünk, nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy ennél azért jóval többre képes a szabvány, igaz, alanyunk még így is a SATA3 fölött teljesít. A merevlemez egy újabb visszalépés a tavalyi modellhez képest, mely 7200 rpm-mel büszkélkedő HDD-t kapott, és ez már azért jobban fáj gamer laptopunkban, mint az SD-kártyaolvasó hiánya, pláne, hogy az SSD-n az operációs rendszer mellett nem sok olyan alkalmazás fér el, aminek kifejezetten jót tenne a gyors meghajtó.

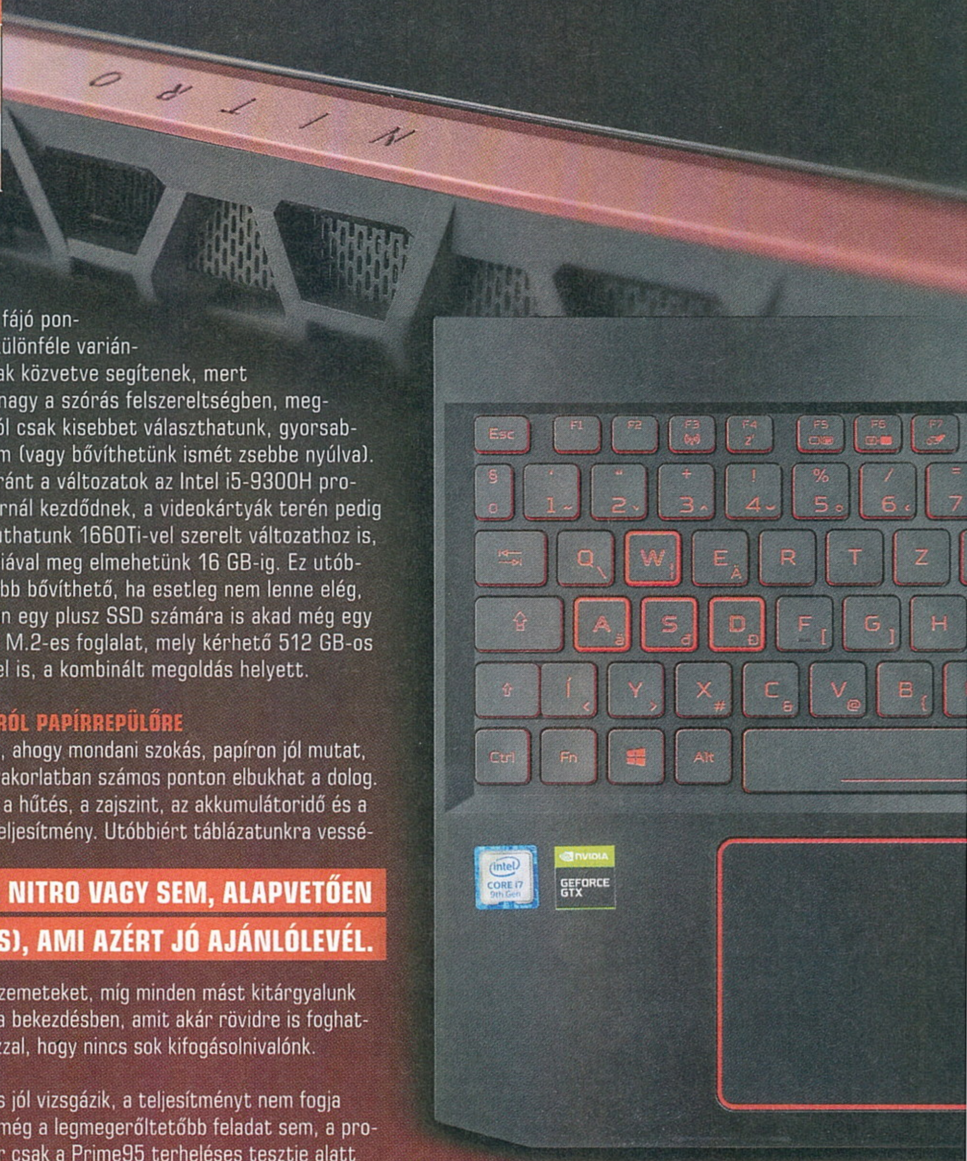
BELÉPŐSZINTŰ GAMER LAPTOPNAK SZÁMÍT A NITRO VAGY SEM, ALAPVETŐEN KOMOLYABB GÉP JUT RÓLA ESZÜNKBE (HELIOS), AMI AZÉRT JÓ AJÁNLÓLEVÉL.

Ezen a fájó ponton a különféle variánsok csak közvetve segítenek, mert ugyan nagy a szórás felszereltségben, meghajtóból csak kisebbet választhatunk, gyorsabbat nem (vagy bővíthetünk ismét zsebbe nyúlva). Egyébiránt a változatok az Intel i5-9300H processzornál kezdődnek, a videokártyák terén pedig hozzájuthatunk 1660Ti-vel szerelt változathoz is, memóriával meg elmehetünk 16 GB-ig. Ez utóbbi tovább bővíthető, ha esetleg nem lenne elég, ahogyan egy plusz SSD számára is akad még egy szabad M.2-es foglalat, mely kérhető 512 GB-os SSD-vel is, a kombinált megoldás helyett.

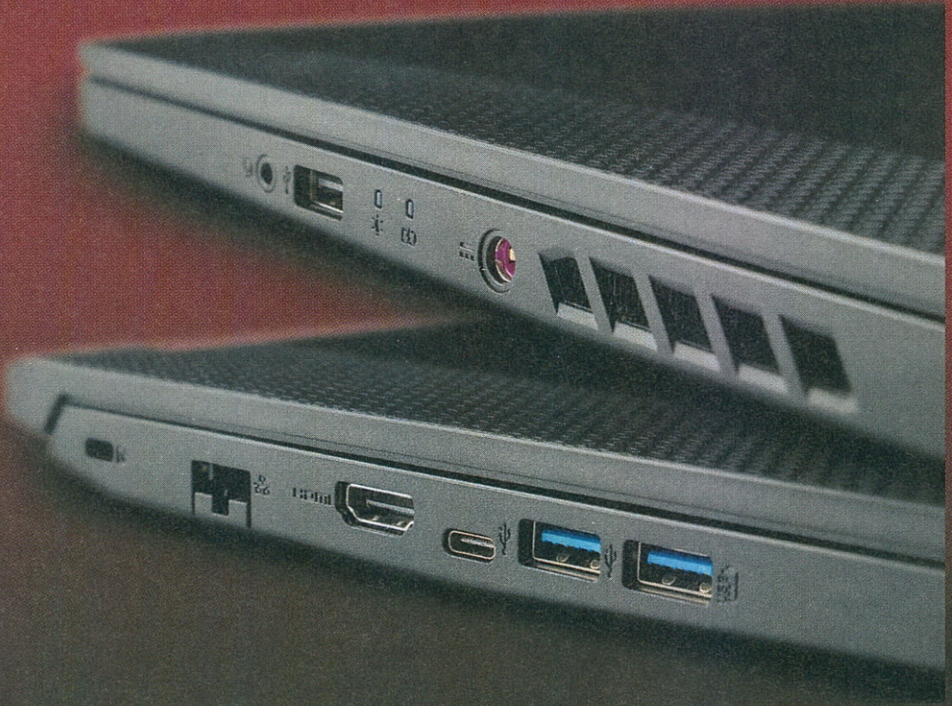
PAPÍRRÓL PAPÍRREPÜLŐRE

Mindez, ahogy mondani szokás, papíron jól mutat, de a gyakorlatban számos ponton elbukhat a dolog. Ilyenek a hűtés, a zajszint, az akkumulátoridő és a valós teljesítmény. Utóbbiért táblázatunkra vessétek a szemeteket, míg minden mást kitárgyalunk ebben a bekezdésben, amit akár rövidre is foghatnánk azzal, hogy nincs sok kifogásolnivalónk.

A hűtés jól vizsgázik, a teljesítményt nem fogja vissza még a legmegerőltetőbb feladat sem, a processzor csak a Prime95 terheléses tesztje alatt kúszott 90C° közelébe, mindeközben a párhuzamosan Unigine Superposition stresszteszttel terhelt GPU mindvégig a 70C°-os tartományban mozgott. A gyakorlatban persze ilyen súlyos megrázkódtatásnak aligha lesznek kitéve, de még így sem dolgoztak teljes erővel a ventilátorok, bár a gyengécske hangszórók mögött már zavaró volt a folyamatos zúgás, ez pedig még egy indok a fülhallgató használata mellett. A laptop felszíne ugyanakkor 40C° körül alakult, a felső-középső szegmens viszont a már kissé kellemetlen 50C°-t is elérte, és nagyjából ugyanez volt a helyzet a fenéklemezen is.



Az akkumulátor élettartama viszont meglepetést okozott a játékra szánt, energiát zabáló komponensekkel megtömött laptopok között. Az 57 Wh kapacitású energiaforrás az általános felhasználás közben (felére csökkentett fényerő, folyamatos wifin intézett szörfölés és videózás) mintegy 7 és fél óra üzemidőt hozott össze, amiben nagy szerepe lehet az Nvidia Optimusnak, mely a kevésbé megterhelő feladatok végzése közben automatikusan átvált az integrált grafikus vezérlőre (Intel UHD Graphics 630). Már csak azért is gondoljuk ezt, mert játszani nem fogunk drót nélkül – mindössze másfél órát húzott telepről, mielőtt durván visszafogta volna a teljesítményt.



UTÁNÉGETŐ

Mindent összevetve igazán kiemelkedőre sikeredett az idei Nitro 5, mely nekünk még mindig inkább a Helios 300 frissített változata. A nálunk járt példányt már 380 ezer forinttól magunkévá tehetjük, de elmehetünk a félmillió közelébe is, ha a csúcsfelszereltséget szeretnénk. Ez ugyan nem kevés pénz, de ilyen tulajdonságokkal nem sok kihívója akad.

KÖZÉPKATEGÓRIÁS GÓLIÁT

HUAWEI P SMART Z

[ÍRTA **STEELSAINT**] ÚJABB KÖZÉPKATEGÓRIÁS KÉSZÜLÉKKEL JELENTKEZETT A HUAWEI, MÉGHOZZÁ EGY ELSŐ RÁNÉZÉSRE IGEN KORREKT DARABBAL. A HUAWEI P SMART Z A POP-UP KAMERÁJA (ÉS A SZENZORSZIGET TELJES HIÁNYA) MELLETT ELSŐSORBAN MÉRETES AKKUMULÁTORÁVAL RAGADHATJA MEG AZ ÉRDEKLŐDŐK FIGYELMÉT, DE VAJON ENNYI ELÉG AZ ÜDVÖSSÉGHEZ?

A Huawei az elmúlt évek alatt alaposan kinőtte magát, és a főleg alsóbb árkategóriákban tevékenykedő kínai cégből a világ egyik meghatározó gyártójává vált, így hazánkban például már a mobilpiac második legnagyobb szereplője a Samsung után. Ráadásul egyáltalán nem érdemtelenül érte el mindezt, hiszen általában jól összerakott, minőségi készülékeket kaptunk a branden belül, méghozzá remek árazás mellett. A cég idén egyszer már villantott egy nagyot a P30-cal és a Próval, melyek mind a tesztelők, mind a vásárlók körében nagy sikert arattak, nemrég pedig a középkategóriában is új készülékkel jelentkeztek a Smart Z képében. A mobil impozáns méreteivel és szenzorszigetet nélkülöző kijelzőjével már első pillanatra is kiemelkedik a felhozatalból, mi pedig megnéztük, hogy a robosztus kialakításon túl mit tud még felmutatni a Huawei egyik legújabb készüléke.

FÉLTÉGLÁNAK IS IDEÁLIS

A Huawei P Smart Z a gyártótól már megszokott fehér csomagolásban érkezik, a dobozban pedig a telefonon túl ott lapul még egy fülhallgató, egy USB Type-C kábel és egy töltő is az elmaradhatatlan kézikönyv és garanciajegy mellett. Az első dolog, ami a kibontás után feltűnhet az embernek, az az, hogy a Huawei P Smart Z bizony méretes, méghozzá nem is kicsit. A mobil 163,5 milliméteres magasságához 77,3 milliméteres szélesség és 8,8 milliméteres vastagság tartozik, a készülék pedig összesen 196,8 grammot nyom, ami azért már megérződik a zsebünkben. Ennek megfelelően a telefont elsősorban két kézzel lehet kényelmesen fogni és kezelni, fél kézzel esélyünk sincs nyújtózkodás nélkül átérni a teljes képernyőn.

Azonban a nagy súlynak vannak előnyei is: mivel nem sajnálták belőle az anyagot, a P Smart Z egy kifejezetten masszív, jól összerakott, minőségi készülék lett, melynek bár műanyagból van a borítása, ettől még egyáltalán nem érződik olcsó vagy épp bazári telefonnak. Cserébe viszont a műanyag sajnos elég könnyen karcolódik, így egy tok beszerzése erősen ajánlott. Szintén érdemes lehet még észben tartani, hogy a P Smart Z nem vízálló, így folyadékok közelében érdemes óvatosan bánni vele.

A KÖZÉPKATEGÓRIA EGY KELLEMES, MASSZÍV DARABJA, AMELY AKSI ÉS FÉNYKÉPEK TERÉN JÓL TELJESÍT. APRÓSÁGOKBAN ÉS VIDEÓKÉSZÍTÉSBEN MARAD LE.

HAGYOMÁNYŐRZŐK ELŐNYBEN

A kijelző átlója 6,59 hüvelyk, felbontása pedig 1080x2340 pixel, ami összesen 391 ppi-s pixelsűrűséget eredményez. Jó hír lehet a hagyományosabb telefondizájn kedvelőinek, hogy a P Smart Z a mai napig igencsak megosztónak számító notch avagy szenzorsziget nélkül érkezik, sőt szinte kávája sincs, így a kijelző a telefonhoz viszonyított aránya 84,3% körül alakul, ami, ha nem is a legjobb a piacon, azért mindenképp említést érdemel. A szenzorsziget hiányának másik következménye a gyártó szerint minimum százezer használatot kibíró pop-up szelfikamera felbukkanása, mely alapjáraton megbújik a telefon testében, és csak akkor jön elő, ha épp szükségünk van rá.

Szintén a hagyományosabb kinézet pártolóinak lehet jó hír, hogy a P Smart Z-n még helyet kapott jack bemenet, ami ugye napjainkban már nem feltétlen számít alaptartozéknak. Ezen túl a készülék jobb oldalára került a hangerőszabályzó és a bekapcsoló gomb, felül a már említett pop-up kamera mellett ott találjuk a két nanoSIM-et (vagy egy nanoSIM-et és egy microSD kártyát) befogadni képes SIM-tálcát és egy másodlagos zajszűrő mikrofont, alul pedig a jack bemenet mellett helyet kapott egy mikrofon, egy Type-C port és egy multimédiás hangszóró is. Külön említést érdemel a hátlapra került ujjlenyomat-olvasó, mely megbízható, gyors és precíz, segítségével egy pillanat alatt oldhatjuk fel a P Smart Z-t.

Ami viszont hátránynak mondható a kialakítás terén, az az, hogy a készüléken nincs értesítő LED. Ez igazából azért kellemetlen, mert a kijelző nem AMOLED és nem rendelkezik always-on funkcióval, így ha meg akarjuk nézni az újdonságokat, mindenképp be kell kapcsolnunk a képernyőt.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Középkategóriás készülék lévén a P Smart Z nem a legújabb és legerősebb hardverekkel érkezik, mindez azonban nem jelenti azt, hogy a telefonnak szégyenkeznie kéne a felszereltsége miatt. A mobilban egy Kirin 710-es rendszerchip kapott helyet négy darab 2,2 GHz-es

Cortex-A73-as és négy darab 1,7GHz-es Cortex-A53-as maggal felvértezve, emellé pedig egy Mali-G51 MP4 grafikus gyorsító és 4 GB RAM jár. Tárhelyből alapból 64 GB áll rendelkezésünkre, azonban, ha ezt kevésnek érezzük, microSD kártya segítségével bármikor bővíthetünk rajta. Említést érdemel még ezenfelül a 4000 mAh-s akkumulátor is, mely kellemesen méretes és épp ezért remek üzemidőt biztosít. Internetezés, videózás mellett nagyjából 15 órán át lehetett nyüstölni a telefont, mielőtt töltő után kellett volna néznünk, ez pedig mindenképp egy dicséretes érték, egy munkanapot simán kibír a kicsike.

Szoftver terén sok meglepetésre nem érdemes számítanunk: egy Android 9-es alapokra húzott EMUI 9.1.0-t kapunk, mely abszolút szerethető és átlátható rendszer, aki használt már Huawei telefont, annak első pillantásra ismerős lesz, ráadásul szerencsére korrekt tempóval halad a hardveren. Minimális akadások azért előfordulhatnak, de ezek nem olyan vészesek, nem is feltétlen zavaróak, inkább csak arról van szó, hogy azért érezni, hogy nem egy csúcskategóriás mobil van épp a kezünk között.

Hasonló a helyzet a játékok terén, avagy a Huawei P Smart Z itt is derekasan megállja a helyét. A tesztelés során sem a PUBG Mobile, sem a Gears POP! nem tudta két vállra fektetni a készüléket, igaz, előbbinél azért a grafikát vissza kellett tekerni közepes beállításokra. Ennek megfelelően a P Smart Z akkor is jó választás lehet, ha kimondottan játékra keresünk visszafogottabb áron kínált telefont, de ilyen téren azért tisztában kell lenni a középkategóriás hardver korlátaival.

MULTIMÉDIÁS MINDENNAPOK

A P Smart Z egyik legcsábítóbb extrája aligha-nem a pop-up szelfikamera, főleg akkor, ha figyelembe vesszük, hogy a gyártónak ez az első ilyen megoldással szerelt modellje, és mindent összevetve a 16 megapixeles egységre nem is lehet panasz. Igaz, hogy kicsit lassan kerül elő vagy épp bújik vissza a házba (ez leginkább akkor lehet kínos, ha elejtjük a telefont), de cserébe igazán szép képeket lehet vele lőni. Természetesen szoftver is jár hozzá, van itt a portré módtól kezdve az egyszerűen kihagyhatatlan szépítési funkciókig minden, amire csak szükségünk lehet.

A telefon hátlapján szintén egy 16 megapixeles kamerát találunk, ami mellé a Huawei mérnökei odacsaptak egy 2 megapixeles mélységélesség szenzort, valamint egy LED segédfényt is. Nagyítás terén maximum hatszoros digitális zoommal tudunk gazdálkodni, ezzel azonban nem árt csínján bánni, hiszen, ahogy arra a készülék is felhívja a figyelmünket, bevetése a képek minőségének rohamos romlásával jár együtt.

HDR ÉS PORTRÉ MÓD

A kamera szoftvere elég sok lehetőséget biztosít: van például portré és esti mód is, de a készítők nem feledkeztek meg a HDR-ről vagy épp az MI-vel segített fényképezésről sem. Aki pedig nagyon bele akar mászni a részletekbe, az a profi módban a fehéregyensúlytól kezdve az érzékenységen át egészen a záridőig és az expozíciókorrekcióig mindent a saját szája íze szerint állíthat be. Mindent összevetve a P Smart Z abszolút vállalható képeket készít a kategóriáján belül, igazából csak arra kell figyelni, hogy a színeket alaphelyzetben is hajlamos kicsit túlszaturálni, ezért a felvételeink nem lesznek túl valósághűek. Ami a videózást illeti, a 4K ezen a fronton kimaradt, és a FullHD 60 fps is elég gyengén muzsikál, ezeknél a felvételeknél a fókusz nagyon keményen ugrál. A jelenség viszont 30 fps mellett már egyáltalán nem tapasztalható, az így rögzített képanyag teljesen korrekt. Ha pedig olyanunk van, akár lassított felvételeket is készíthetünk, itt négyszeres (120 fps) és tizenhatszoros (480 fps) lassítás közül választhatunk.

ARANY KÖZÉPÚT?

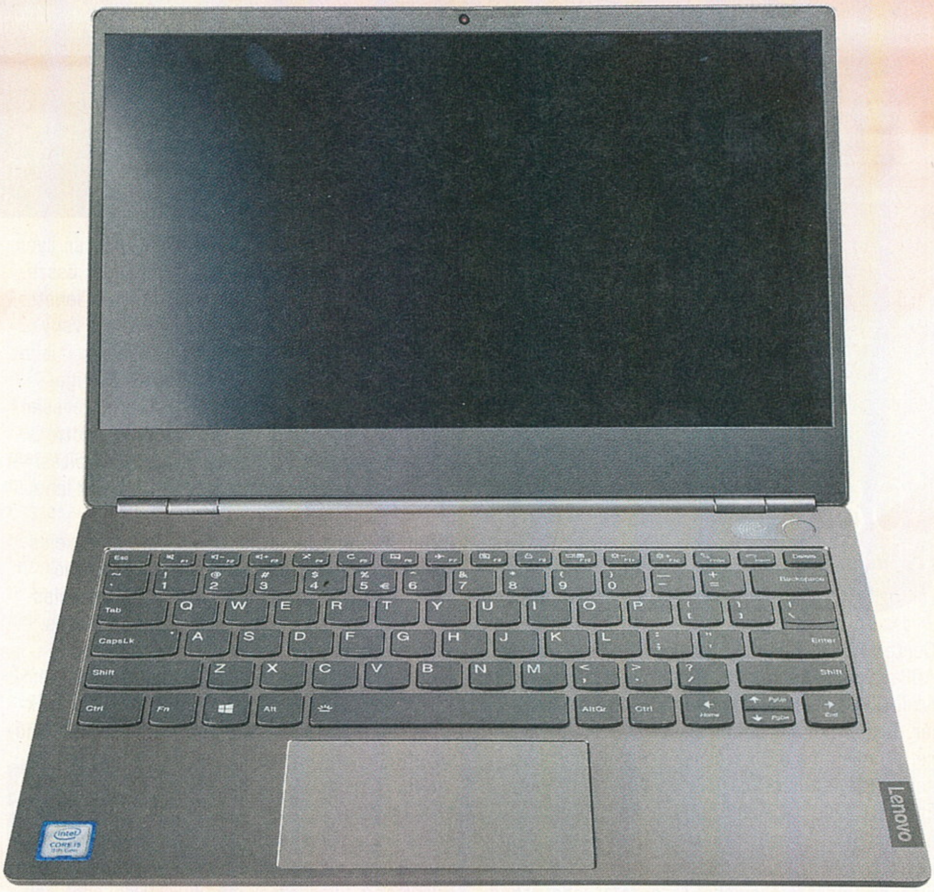
Mindent összevetve a Huawei P Smart Z egy teljesen korrekt, a középkategóriában jó társnak bizonyuló telefon, melyet hazánkban jelenleg nagyjából 75 ezer forint környékén lehet kapni, azonban a szerényebb ár jegyében meg kell kötnünk néhány kompromisszumot. Ilyen lehet például a könnyen karcolódó műanyag hátlap, az értesítési LED hiánya, illetve a visszafogottabb hardver is. Cserébe viszont a pop-up kamera kifejezetten jópofa megoldásnak mondható, a 4000 mAh-s akkumulátor pedig kellemesen nagy, így nem kell attól tartanunk, hogy a készülék a nap kellős közepén fog minket cserbenhagyni.

Mindezek fényében a Huawei P Smart Z elsősorban azoknak lehet jó választás, akik mindenképp szenzorsziget nélküli, klasszikus kialakítású telefonra vágynak, vagy egyszerűen csak olyanra, amit a többséggel ellentétben nem kell félnaponta tölteni, viszont nem szeretnének a középkategória felett vásárolni, és nem bánják, ha a mobiljuk kifejezetten masszív, méretes.

KICSI TÁSKÁM GYERE IDE

LENOVO THINKBOOK 13S

[ÍRTA BODAK] A Lenovo az idén indult ThinkBook-szériával szeretné újfent meghódítani az üzleti szegmenst, a kiváló teljesítmény, a hordozhatóság és a modern dizájn ötvözésével. Ebből a három pillérből kettőt bátran kipipálhatunk, a harmadiknál azért megremeg a tollunk.



Első ránézésre a Lenovo valahol az IdeaPad és a ThinkPad között képzelhette el az idén bemutatkozott ThinkBook-sorozatot, méghozzá azt az átlag- és az üzleti felhasználók közötti keskeny rést megcélozva, mely inkább az előbbi fő vonzerejét, azaz a dizájnt tartja fontosabbnak. Hogy mennyire keskeny ez a keresztmetszet, azaz mennyire van helye a piacon ennek az elképzelésnek, azt nem tisztünk megmondani, mindenesetre alaposan górcső alá vettük a készüléket.

INNEN IS, ONNAN IS

Jelenleg két típus, és azok különböző felszereltségű változatai érhetők el: a 13 hüvelykes ThinkBook 13s és a 14 hüvelykes ThinkBook 14s. Nálunk – ahogy a címből valószínűleg már kitaláltátok – előbbi járt egy tesztkör erejéig. Maradva a fentebb már taglalt felmenői örökségnél, a ThinkPad javarészt fekete modelljeivel ellentétben, a Yoga-vonal elképzelései mentén a ThinkBook már nem matt fekete, hanem sötétezüst színben pompázik. Az egységesen alumíniumból készült burkolat tetején szokott módon oldalt a Lenovo logója helyezkedik el, a zsanérok fölött, a bal sarokban pedig egy árnyalattal sötétebb színben felvitt ThinkBook felirat töri meg az amúgy egységes, sima felszínt, látványosan szétkürtölve mindenkinek, hogy ki fia-borja. Talán lehetett volna egy fokkal szolidabb is a kivitelezés, a logónak bőven jutott volna hely belül is, például a feltűnően magas alsó káván. Műanyagot egyébként csak itt, a billentyűkön és a tapipadon találunk, az anyaghasználat megfelelő és kellő strapabírást kölcsönöz a gépnek, de nem prémium kategóriás. Talán ennek köszönhetően lett súlyosabb, mint azt elvárnánk egy ilyen kis laptoptól: valamivel több, mint 1,3 kilogramm, amihez ugye hozzájön még a cirka 360 grammos tápegység is. És ha már egyszer szóba került a Yoga, a ThinkBook 13s zsanérjai, ha nem is a teljes hajlékonyságot, de a 180°-ban történő nyithatóságot megörökölték.

PORTTALAN VIZEKEN

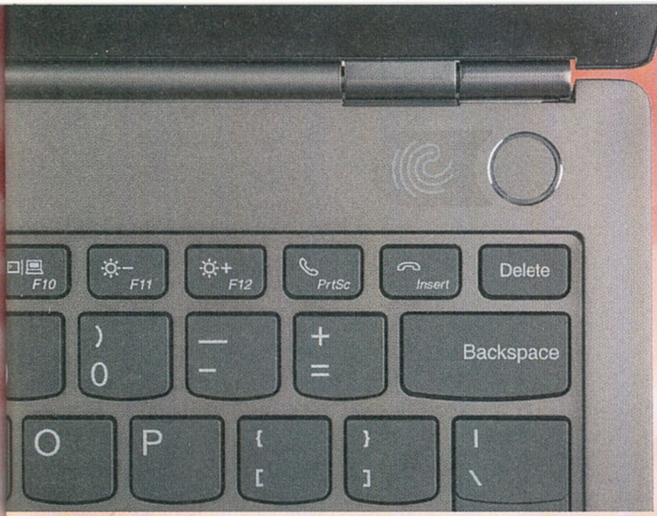
Csatlakozási lehetőségekkel nem leszünk elárasztva, jobb oldalt csupán két USB 3.0 (Type-A) árválkodik, bal oldalt a tápegység bemenete és egy HDMI port mellett egy töltésre nem alkalmas USB 3.1 (Type-C), valamint egy sztenderd 3.5 mm jack kimenet akad. Egy SD-kártyaolvasót azért illett volna beleszuszakolni, a Thunderbolt 3 hiánya pedig szintén fájó pont egy üzleti felhasználásra kihegyezett laptopnál, ahol elvileg fő szempont lenne a sokoldalú felhasználhatóság. Egy apró hiányosságot vettünk észre a biztonsági megoldásoknál is, mert bár ujjlenyomat-leolvasót kapott a bekapcsológomb, az üzleti eszközöknél már-már alapfelszereltségnek számító Kensington zárnak nyoma sincs. De ami van, az legalább jól működik, az ujjlenyomat-olvasó integrálása jól sikerült, plusz a webkamerát is eltakarhatjuk egy pici csúszka segítségével.

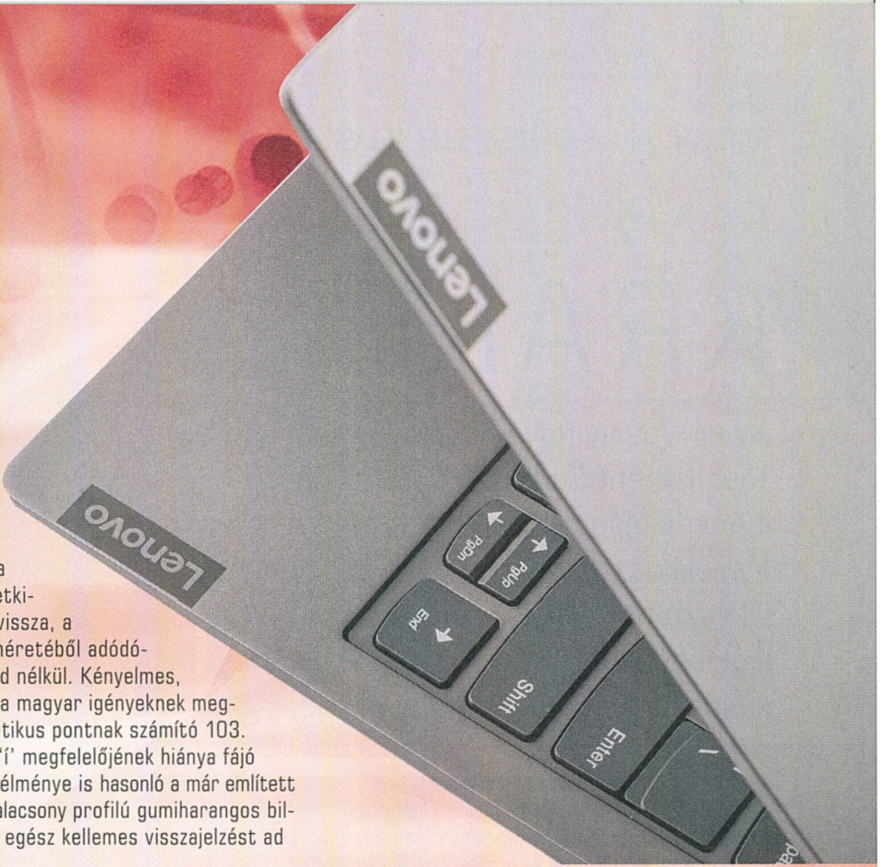
KICSI PANEL, KICSI HÁZ

Maga a kijelző a már említett, érthetetlenül széles és kihasználatlan alsó kávától eltekintve mindenhol vékony peremet kapott, összesen 13,3" képátlót ölel fel, FHD (1920×1080) felbontáson. Az IPS panel elvileg HDR-képes, de a gyakorlatban a 300 nites fényerő ehhez édeskevés, ahogy erős napsütésben való használatra sem elegendő. A technológiából adódóan nem ússza meg a háttérfény-beszivárgást sem, nagyon meredek szögből tekintve pedig látványosan veszít fényerejéből a kijelző. Akadnak azért jó pontok is: a háttérfény uniformitására nem lehet panaszunk, ahogyan a színhűségre sem.

Ahol egyértelműen meglátszik (ha eddig nem tűnt volna fel), hogy nem játékosoknak szánták az eszközt, az a hardveres felszereltsége. A nálunk járt példány egy Intel i5-8265U processzort kapott, dedikált GPU nélkül pedig egy az egyben az integrált Intel UHD Graphics 620-ra leszünk utalva.

Mellette 8 GB, 2400 MHz-em ketyegő RAM állt rendelkezésünkre. Persze létezik Intel i7-8565U-val szerelt változatban, mely mellé AMD Radeon 540X is választható, legfeljebb 16 GB RAM társaságában. Az egyetlen SO-DIMM foglalat azonban a maximális 32 GB-nál többet nem tesz lehetővé, plusz az egycsatornás kiszerelés visszaüt az integrált grafikus vezérlőre is, az UHD Graphics 620 köztudottan jobban kedveli a kétcsatornás rendszereket, két szerelt modullal. Tárhelyül egy 256





GB kapacitású SATA SSD áll rendelkezésünkre, de az M.2-es foglalat további bővítésre ad lehetőséget, a legjobban felszerelt változat ezt tölti fel egy 512 GB-os egységgel.

MINT SINGER A VARRÓGÉPET

Általános felhasználásnál a ThinkBook 13s szerencsére abszolút halkan üzemel, még a terheléses teszt alatt sem lehetett azt mondani rá, hogy zavaróan hangosak lettek volna a légkavarói. Ebből már sejthető, hogy a melegedéssel sem volt kiemelkedő gondunk, a 45 C° fölé sehol sem kúszott a hőmérséklet. A legmelegebb a fenéklemez volt két ponton, és bár ez még korántsem elviselhetetlen forróság, egy idő után kellemetlenné válhat az ölben történő használat.

Üzleti laptopok esetén a csatlakoztathatóság mellett másik kulcsfontosságú kérdés az üzemidő, ezen a téren a készülék a 45 wattórás akkumulátor ellenére is jóra vizsgázott. Felére csökkentett fényerőn, bekapcsolt wifi és folyamatos internethasználat és videózás mellett tovább bírta, mint mi, nagyjából 9 órán át futott gond nélkül, ami bőven kitesz egy munkanapot. Teljes feltöltéséhez mintegy két órára volt szükség.

A THINKBOOK ÜZEMIDEJÉRE NEM LEHET PANASZ: NÁLUNK TELJES FELTÖLTÉSSEL SIMÁN KIBÍRT EGY TELJES MUNKANAPOT, ÍGY ILYEN TÉREN JELESRE VIZSGÁZOTT.

PERIFÉRIÁS LÁTÁS

Ha volt már a kezedben IdeaPad, akkor tudod, hogy mire számíts a Lenovo új masinájától: gyakorlatilag egy az egyben a Yoga S730 billentyűzetkiosztása köszön vissza, a ThinkBook 13s méretéből adódóan numerikus pad nélkül. Kényelmes, szellős, egyedül a magyar igényeknek megfelelő, mindig kritikus pontnak számító 103. gomb, a hosszú 'í' megfelelőjének hiánya fájó pont. A gépelés élménye is hasonló a már említett Yoga S730-hoz, alacsony profilú gumiharangos billentyűzet létére egész kellemes visszajelzést ad a leütésekről.

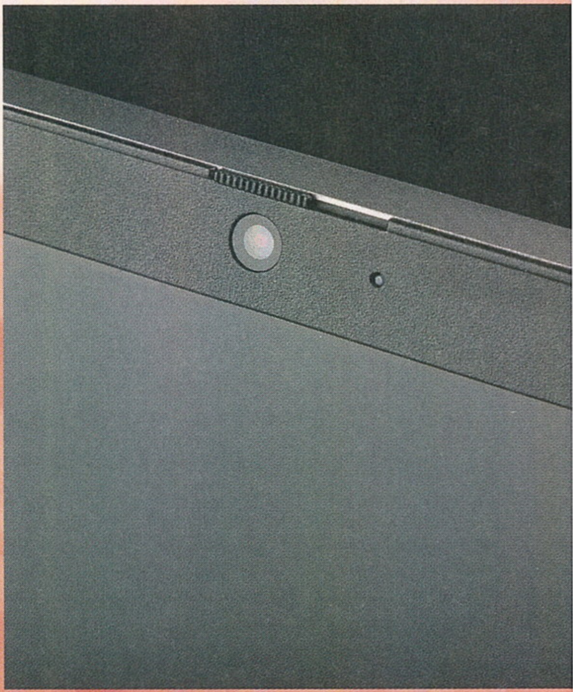
A tapipad relatíve nagynak mondható, ennek ellenére nincsen útban, egy árnyalatnyit besüllyesztették, és csinos krómhatású szegélyt kapott. Emellett egész felülete kattintható, egyedül a felső ötödénél nem érzékelte a benyomást, mindenhol máshol gyorsan és kellő visszajelzéssel reagált a megnyomásra.

A 2×2 W összteljesítményű Harman hangszórók meglepően erősen szólnak, de ahogy az hordozható eszközöknél lenni szokott, hallottunk már jobbat, szebbet is. Jelen esetben enyhén fémes hangzás volt a jellemző, és bár ha csak a mélyhangok szóltak önállóan, akkor még úgy-ahogy tűrhető eredményt produkált, a velük együtt szóló magas hangok viszont szinte teljesen elnyomják azokat (és minden mást is).

KÉT SZÉKEN EGYSZERRE

Bár kicsit tartottunk tőle, hogy a ThinkPad és az IdeaPad közötti képzeletbeli sávot megcélozva két szék között a földön landol a ThinkBook 13s, de nyugodtan állíthatjuk, hogy relatíve elfogadható kompromisszum született. Feltéve ugye, hogy az SD-kártyaolvasó és a Thunderbolt hiányán sikerül túltenni magunkat, és megbirkózunk azzal a tudattal, hogy nem a legkönnyebb ultrabookot, hanem csak egy „szimpla" notebookot birtoklunk. Ha ezekre nincs szükség most vagy a jövőben (utóbbit azért erősen megkérdőjeleznénk), akkor egy kitartó és gyors társat szerezhetünk a mindennapi munkavégzésre.

Ami viszont komolyabb aggodalomra adhat okot a Lenovónak a ThinkBook-széria jövőjét illetően, az a 300 ezres árkategória telítettsége a piacon. Mert bőven akad választék nem kifejezetten üzleti felhasználókat célzó eszközök közt is, jobb felszereltséggel és belsővel, elég, ha csak az Asus Vivobookot említjük. ◼



MERT A LEGKISEBB IS SZÁMÍT

RAZER™ KRAKEN X

[ÍRTA BÖJTI] Tavaly novemberben írtam a Kraken Tournament Editionről, ami akkoriban minden igényt kielégített, sőt azóta is azt használom a szerkesztőségben, idén nyár végére pedig elkészült a tekintélyt parancsoló Kraken legkisebb és leggazdaságosabb kistestvére, aminek azonban így sincs oka szégyenkezni.

A Razer innovációért és minőségért nem szokott a szomszédba menni, a kaliforniai gyártó mind megjelenésében, mind pedig összetevők terén a legjobb és profi játékra (is) leginkább alkalmas kiegészítőket szokta piacra vinni. Ilyen téren például még a Kraken Tournament Editionnél is kiemelkedőbb volt a Nari Ultimate, ami meg otthoni használatban lett állandó társam, így bőven tudom, mire képes a zöld kígyó, ha kimutatja a méregfogát, azonban a nagyobb tömegeket sok esetben elriaszthatja a magasabb árkategória. Ez persze érthető reakció, amikor 30-60 ezer forintos fülesekről beszélünk, de érdemes hozzátenni, hogy sajnos mindennek ára van – avagy sem a fémszerkezet, sem a minőségi borítás, a hűtőgél vagy éppen a memóriahab nem teszi olcsóbbá a komolyabb darabokat, avagy mindenképpen kompromisszumokat kell hozni, ha esetleg szűkösebben gazdálkodhatunk. Ebben nyújt segítséget a Kraken X, ami sok mindent tartalmaz, amit a nagyobb testvérek tudnak, de összeszerelésében és alkatrészeiben pont úgy és pont ott enged, hogy megfizethető alternatívát nyújtson.

EGYSZERŰ, DE NAGYSZERŰ

A Kraken X már akkor eltér a nagyobb testvérektől, amikor még csak a kezünkbe vesszük, de nem tettük a fejünkre. Ultra könnyű fülesről van szó, a fémpántokat el lehet felejteni, sőt a borítás is más, oldalt például semmi extra bélés nincs, egyedül a párnáknál kapjuk a megszokott minőséget, ott viszont ismét memóriahabos formában, hogy a szemüvegesek továbbra se részesüljenek hátrányban. Emellett maga a test ezúttal teljesen fekete, csak az oldalsó világítás kapta meg a maga zöldjét, miközben a PC-s változat mellett van egy konzolra szánt verzió is, ami a fejpánt tetejénél és a fülpárnákon belüli kékes árnyalattal jelzi, hogy az alkotók a PS-nemzedéket is szeretettel fogadják.

A NAGYOBB TESTVÉREK UTÁN A KRAKEN MOST A LEGKISEBB ÖCSIKÉT HOZTA ELŐ, AMELY A LEGFONTOSABB ELVÁRÁSOKNAK MEGFELEL, AZONBAN KEVESEBBET TUD.

Mindez persze felhasználás terén semmit nem jelent, elvégre a jack csatlakozásnak hála a headset minden masinával kompatibilis, PC mellett XOne-on (Stereo adapterrel), PS4-en, Switchen is bevethető, ahogy mobil- és okoseszközök társaságában is kifejezetten jól érzi magát.

Más kérdés, hogy egyik legfontosabb tudása, avagy a Razer-kütyük remek térhangzása csak számítógépen érhető el, mint ahogy azt általában már tapasztalhattuk, így konzolon és más szerkezeteken be kell érnünk a sima, de kellemesen eltalált normál hangzással. Ami persze mindig kedvét veszi az embernek, de jóhiszeműen tegyük fel, hogy az érdeklődők nagyobb része a PC Gurut olvasva leginkább ezen a platformon alkalmazná a headsetet, emellett azonban más masinákon is kihasználná a jelenlétét. Gombok terén a mérnökök nem estek túlzásba, avagy egy gombnyomással némíthatjuk a mikrofont, le-föl skálázhatjuk a hangerőt, manuálisan azonban csak ennyi a jussunk, más beállításra nincs lehetőség.

AZÉRT KÖZEL SEM TÖKÉLETES

Nem mondom, hogy olcsó húsnak híg a leve, mert nem olyan vészes a helyzet, de azért az is érződik, hogy egészen más célcsoporthoz szól a Kraken X, mint amelyiket a Tournament Edition vagy a Nari Ultimate célozza meg. A 250 grammos súly persze biztosan vonzó, mert nem árt, ha a fejünkkel nem súlyemelést kell végeznünk játék közben, viszont szinte minden más az olcsóbb kialakítás hátránya válik. Jó, a kialakítás egyszerűsége egyébként nem negatívum, a minimalista dizájn nekem kifejezetten tetszik, de az már kevésbé, hogy még a mikrofont sem tudom becsúsztatni, esetleg átfordítani vagy leszedni. Persze, ez is részletkérdés, és igény szerint változik, de utcai használatra például egészen hülyén néz ki a kilógó mikrofon – nem tudom, nem próbáltam, csak hallottam olyat, aki látott olyat, akire furán néztek a buszon emiatt.

Ráadásul az adja magát, hogy könnyebb a headset, mint amit a nagyobb testvéreinél megszokhattunk, de nem is olyan kényelmes, mint azok. Nem zavaró, nem kifejezetten kényelmetlen, de nem érezni azt a komfortot, amit már megszokhattunk. Ellenben a hangzásba nem tudok belekötni, a 7.1-es térhangzás PC-n kifejezetten jól szól, sőt még ennek hiányában sem problémázhatok a mélyek és magasok kellemes egyensúlyán, avagy lényegében a szerkezet megfelel a célnak, ráadásul árkategóriájában is versenyképes kiegészítőről beszélünk. Nem ez a legjobb a 18-20 ezer forintos összegért, a családon belüli 30-60 ezer forintos fülesekhez képest viszont mindenképpen gazdaságosabb, emellett jól használható. Így a kérdés innentől már csak az, hogy kinek milyen igényei vannak, menynyit hajlandó rájuk áldozni. Én bevallom, akkor már inkább hozzátennék 10-12 jó Mátyást, aztán szóljon hangosan a „bajnoki edíció", de igyekszem nem magamból kiindulni, a Kraken X pedig, ahogyan mondtam már, jó alternatívát jelenthet azoknak, akik nem hozzám hasonlóan gondolkoznak. Ezt a verziót pedig pontosan nekik találták ki.

LINDA
HAMILTON
ARNOLD
SCHWARZENEGGER
MACKENZIE
DAVIS
NATALIA
REYES
JAMES CAMERON PRODUCER VISSZATÉR
TIM MILLERTŐL, A DEADPOOL RENDEZŐJÉTŐL
TERMINATOR
SÖTÉT VÉGZET
TÖRTÉNET JAMES CAMERON & CHARLES EGLEE &
JOSH FRIEDMAN & DAVID GOYER & JUSTIN RHODES
FORGATÓKÖNYV DAVID GOYER & JUSTIN RHODES ÉS BILLY RAY
RENDEZTE TIM MILLER
OKTÓBER 31-TŐL A MOZIKBAN
Tizenhat éven aluliak számára nem ajánlott
16

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Mire ezeket a sorokat olvassátok, már végképp kijelenthetjük, hogy átvergődtük magunkat a videojátékos szempontból mindig kínkeservesen unalmas nyári uborkaszezonon (reméljük, hogy mindenki ki tudott húzni néhány jófféle címet a backlog-listáról!), és beköszöntött az az évszak, amit tulajdonképpen a gamingre teremtett a jóisten – csak épp kellett pár millió év az emberiségnek, hogy rájöjjön erre. (A technológia természetesen már csak elhanyagolható részletkérdés.) Menetrend szerint beüt mindenkinél az őszi depresszió, csak hogy semmi motiváció ne legyen kimozdulni a négy fal közül, és ezt ügyesen kiszagolták már rég a kiadók és a konzolgyártók is, hiszen hagyományosan ekkor zúdul ránk a legnagyobb játékáradat – mi meg persze győzzünk válogatni. Lényeg a lényeg: játszani való szerencsére most van bőven, mint ahogy a levrov is jócskán szolgáltatott témát számotokra, és hála az égnek nem is kellett nagyon noszogatni benneteket, hogy betaláljatok minket néhány személyes iromámnnyal. Essünk is neki a havi adagnak! – drag

Az egyik általunk bedobott téma a hónapban a single player vs. multiplayer ellentét volt. Egészen pontosan nem is igazi ellentétről van szó, inkább csak arról, hogy nagyon nehéz összeegyeztetni a kettőt, leginkább az időráfordítás szempontjából. Arra voltunk kíváncsiak, hogy ti adott esetben miként oldjátok ezt meg, illetve alapjáraton melyiket preferáljátok a kettő közül. Jöjjön pár levél, melyek ezt boncolgatják. – drag

SZIASZTOK PC GURU!

A singleplayer/multiplayer „örök vitához" lenne pár észrevételem. Mostanában elég divatosan cseng a „singleplayer játékok halála" mondat, de akármennyire szeretnék temetni sokan a singleplayer játékokat, az él és virul. **(Annyi mindent temettek már el a gamerek és a szakma a játékipar fél évszázados történelme során hibásan, hogy a sok élőhalottal egy új Dead Risingot is simán meg lehetne tölteni. – drag)** Sőt, szerintem soha nem volt ennyi jó játék mint manapság, és ez leginkább a singleplayer játékok terén érhető tetten. ***(Multiban egyébként nehéz újat mutatni. Van néhány bevált dramaturgia, dinamika, alapvető a kompetitív irányvonal, a 4K 60 fps pedig nem fog eladni egy negyvenkettedik variációt körülbelül ugyanabból a termékből. De! Ettől függetlenül a társaság és az ismerős mechanizmusok, apró változtatások vagy fejlesztések mellett kifejezetten szórakoztatóak tudnak maradni. A játékok legyőzhetők. Úgy tervezik őket. Az emberi tényező (multi) viszont nem tervezhető. Ott nem a történet vagy az új skin a lényeg, hanem hogy tudjam, annál a tizeniksz élő embernél én akkor és ott jobb voltam. Ezért játszanak az emberek akár évekig is ugyanazzal a mappal. – AW)***

Ha a videójátékokra mint önálló művészeti ágra gondolunk, akkor igenis fontos, hogy jó történettel bíró game-k jelenjenek meg. Én pl. abszolút így tekintek a videójátékokra. **(Na jó, ezt muszáj tisztázni, gyerekek. A videojáték az, amikor lehozzátok a padlásról a kazikat ahhoz a fekete dobozhoz, amiről a mai tizenéveseknek már fogalmuk sincs, mire jó, és meg kell tippelni, hogy a „Fanni 18" az vajon szülinapi felvétel vagy pornó lesz – avagy a jó öreg VHS-rulett. Amivel meg mi Guruk játszunk, az a videojáték. – drag)** ***(Ezt most kivételesen nyilvánosan fogom vitatni az edukatív jelleg miatt. Az érvelés zseniálisan stílusos, drag, de A magyar helyesírás szabályai 12. kiadása, AkH. 526. oldala alapján a video- mint előtag és videó írásmódját egységesítették, tehát a hatályos szabályozás alapján a videófelvétel, a videójáték vagy a videókonferencia a helyes írásmód. Bocsi. – AW)*** **(A galád fajtájukat! :(– drag)** Mostanában pedig a kiadók/fejlesztők ontják magukból a jobbnál jobb narratívával rendelkező játékokat. Vegyük pl. a számomra idei év legkellemesebb meglepetését, az A Plague Tale Innocencet. Szerintem az idei év legjobb akció-kalandja, minden percét élveztem. Szerintem ne készítsenek hozzá se folytatást, se letölthető tartalmakat, mert a játék keretbe foglalt egy nagyívű történetet. **(Ezt sajnos Mr. Dollar, illetve az ő jó haverja, Monsieur Euro fogják eldönteni, de amúgy támogatom a gondolatot. – drag)** Ez így szép és kerek. Witcher, Hellblade, Heavy Rain (David Dage is szerintem egy „videójáték művész", akárcsak Hideo Kojima-Death Stranding) **(A jó Hideo mostanra már el is érte a művészlét non plus ultra szintjét, vagyis amikor már az sem érti, mit akar kifejezni, aki eddig még azt hitte, hogy igen. – drag)** , Resident Evil 2, mind a kedvenceim és kiváló egyjátékos élményt nyújtanak, plusz kiváló küldetéseket. (Nem is értem pl. miért akarnak multis részt készíteni pl. a Cyberpunk2007-hez, hiszen az is kiváló történet lesz önmagában remélhetőleg.) ***(Szerintem egy minőségi multiplayer nem degradálná az alapjáték nagyságát. Mondom, minőségi. – AW)***

Én, ahogy öregszem a minőségibb játékok felé kacsingatok, most pl. itt az új gyöngyszem a Greedfall. (Vagy 20-an fejlesztették a játékot, de mégis minőségibbnek tűnik bármelyik Bioware RPG-nél.) **(Ez úgy tíz éve még egy elég fasza achievement lett volna, de szerencsétlen biovári bagázs mostanra annyira lenullázta magát, hogy lassan már csak az nem készít jobb RPG-t náluk, aki véletlenül autóversenyt csinál a játékából a fejlesztés végére. – drag)**

Régebben nyomtuk a haverokkal a multit, (pl Call of Dutyk) de ezeknél hiányzik a történet. ***(Mihez? Hogy helyre tedd Szergejt/Pistit/Johnt egy apró, zárt pályán, tízperces időkorláttal? Bocsi, én CoD fan vagyok. – AW)*** Az persze jó, ha egyjátékos kampányt (ha rövidet is lásd For Honor) készítenek a fő attrakció multi mellé, vagy ha co-opban tolható játékot egyedül is lehet játszani, (ilyen lesz a Ghost Recon breakpoint) de csak ha valami multiplayerben jelenik meg akkor azt nem veszem meg. Nekem a legfontosabb a jó történet… és ahogy a játékipar is kezd egyre „felnőttebbé válni", egyre inkább jönnek ki a jó egyjátékos élményt nyújtó gamek, szóval összességében azt gondolom, hogy a singleplayer játékok hamarosan „átvehetik az uralmat".

(Szerintem meg kérem a menetrendszerű Call of Dutymat, amit szinte kizárólag a multi miatt veszek meg minden évben, és csak kellemes grátisz, ha véletlenül a kampány is jó. És persze kérem a story driven történeteket is. – AW)

Csak ennyit szerettem volna hozzáfűzni ehhez a témához.

Hű olvasótok **KOZÉKI KRISZTIÁN**

Itt alapvetően két dolgot szükséges különválasztani. Egyrészt igen, vannak a brutálisan népszerű multiplayer címek, jelenleg épp a Fortnite vagy a League of Legends / Teamfight Tactics ilyenek, melyekkel csúcsidőben több millióan játszanak egyszerre, és mint ilyen, megkerülhetetlenek. *(Tökre megkerülhetők. Soha életemben véletlenül sem nyitottam rá egy ilyen jellegű produktumra. – AW)* Ugyanakkor ezek sokkal inkább szolgáltatások, mint hagyományos termékek – kicsit olyanok, mint a sorozatok meg a filmek. Szoros rokonságban állnak, sőt hatnak is egymásra az iparágon belül, de nem kizárói egymásnak. Konzolon ráadásul a mai napig nagyon erősek a single player hagyományok, a Sony és a Nintendo sorra tolja ki a sikeresebbnél sikeresebb exkluzívokat, úgyhogy én a helyedben nem aggódnék. – drag

ÜDV GURU, ÜDV OLVASÓ EGYÉNEK!

Az e-havi tématok egy totál érdekes dolgot vesz górcső alá, én is körbejárom pár mondatban a témát. Szerintem szinte tarthatatlan az, hogy mind a single, mind a multis címekre hellyel-közzel egyazon időt szánjunk. **(Ne is mondd, én már a single-re is csak a töredékét tudom szánni annak, mint amit szeretnék, a tartós multizás meg nálam konkrétan már a budin lehúzott idő kategóriája. – drag)** Ékes példa a sajátom: jelenleg ott ficánkol a gépemen a Bioshock: Infinite, meg a Day of The Tentacle: Remastered kiadása, már szerintem legalább egy hónapja, és még csak el sem indítottam.

A multi nagyon sok embert bevonz, mert többen vagytok, versengtek (kompetitív a közeg, ugye). Nincs olyan este, hogy ne hívnának a haverok LoL, Overwatch, CSGO, esetleg Fortnite (igen, játszom, tessék kardélre hányni!) meccsekre. **(És orvos látott-e mostanában, barátom? – drag)** ***(Nincs ezzel gond, a Call of Duty: Modern Warfare Beta napi 8 órás elfoglaltság volt. És pont nem hivatalból. – AW)***

Sokszor azt veszem észre, hogy az 1-2 meccs, majd utána valami single game helyett az egész estés maraton, majd reggeli kóma verzió üt be ***(Én ezért teszem fel már játék közben a fátyolmaszkot és hajpakolást. Mentem a menthetőt. :D – AW)***. A multis címeket pont az teszi jóvá, hogy ha az alapmechanikát megtanulod, onnantól csak figyelni kell a játék alakulását (új hős, patch, pálya, akármi) és ez valahol mindig frissen tartja a dolgokat. ***(Úgy van. – AW)***

Egyjátékos szemszögben pedig az figyelhető meg, hogy egy jobb RPG-nél például nem szaladgálsz össze-vissza, hanem felfedezed a világot, óvatosan küldizel, beszélgetsz az NPC-kkel, stb. Persze vannak keveredések, mint mondjuk a Borderlands széria, amit imádok, és talán jó volna minél több hasonló coop címmel előállni, mondjuk PC-n, mert nagyon jó szórakozás tud lenni ez a „hibrid"!További jó játékot!

Hű olvasótok: **DÁVID**

A konklúzió igazából mindkettő esetben nagyjából ugyanaz: tök jó elmerülni egy-egy címben a végletekig. Vagy úgy, hogy kompetitív szinten ott vagy a szeren egy multiplayer játékban, átlátod a metát és a mechanikákat stb., vagy úgy, hogy mondjuk, kipörgetsz 100%-ra egy gigantikus RPG-t/ open world-játékot. Viszont mindkettő „teljes embert" kíván ugye. Vagy ha hardcore vagy, akkor a munka/alvás közül skippeled valamelyiket. – drag

A HÓNAP LEVELE

KEDVESEIM!

(Szevasz, cukipofa! – drag) Szeretnék rajtatok keresztül küldeni egy hatalmas pacsit, Peti, a dizájnernek. Igaz nem tudom, hogy bármelyikőtök is szerkesztőségben ülő guru-e, vagy csupán a kertkapuig engednek benneteket cikkleadáskor **(Megvan a normandiai partraszállás a Medal of Honorben? Na, ott mi voltunk a kreatív konzulensek. – drag)**, de ha mégis összefuttok vele személyesen, csattanjanak a tenyerek a nevemben is! Azért kérem ezt – és remélem ez csak az én hiányosságom –, mert csak nem rég gondoltam bele, milyen komoly küzdelem lehet minden hónapban összehozni ezt a külső megjelenést. **(Vér, veríték és pixelek. – drag)** És itt most nem arra gondolok, hogy a borító hogy néz ki – amit ráadásul sokan le is legyintenek, mondván, a képet nem ti rajzoltátok –, de arra is, hogy végre feltűnt, mennyire megragadja egy-egy oldal az éppen bemutatott játék hangulatát. Hogy pár színnel, kerettel, betűtípussal és olyan háttér minta izével milyen jó keretet tud adni a cikknek. És hogy ez olyan természetes, hogy igazán fel sem tűnik. (Most is csak azért, mert az egyik oldalon azt hittem, koszos a papír és el kezdtem kaparni. :) Tehát egy hatalmas pacsit tőletek neki a nevemben és üzenem, hogy csak így tovább! Öröm a lapot kézbe venni!

A Guru legyen velünk! ***(AWW, hivatalosan is meghatódtam az egész brigád nevében. (Én lány vagyok, nekem szabad.) –AW) (Én meg érzékeny, nekem is szabad! Köszönjük! Petinek átadom. Amúgy amikor a Guruhoz jöttem, pont az volt az egyik nagy rácsodálkozásom, hogy mennyire kedvemre való és aprólékos a dizájn, pont ezt a fajta printet imádom. Azóta pedig minden hónapban elégedetten köszönöm meg Peti munkáját és dicsérem, milyen ügyes volt. –Böjti)***

ATTILA

Köszönjük, cimbora! Mi is nagyon büszkék vagyunk a dizájnra, igyekszünk nagyon odafigyelni a részletekre és az összképre egyaránt. Petire meg aztán még büszkébbek vagyunk, hiszen ő az, aki formát ad az agymenéseinknek, és megtölti őket élettel. Ha valaki nélkül biztosan nem lenne PC Guru, akkor az bizony ő! – drag

…akik nélkül pedig levrov nem lenne, azok ti vagytok, úgyhogy köszönjük, hogy most is megosztottátok velünk gondolataitokat, tartsátok meg ezen jó szokásotokat! Ja, és azt a depresszió dolgot nem gondoltam annyira komolyan az elején. De biztos, ami biztos, maradjatok a színesebb játékoknál, ha már odakint beszürkül minden. Meg persze velünk, a Guruval! <3 – drag *(Ja, igen, lávcsi, meg watevör. – AW)*

CONCRETE GENIE

A Sony mindig kitalál valami újdonságot, amivel elkápráztathatja rajongóit és a PS4-tulajokat, és itt is a következő gyöngyszem.

DISCO ELYSIUM

2019-et ezzel az indie különlegességgel nyitottuk, de szinte zárni is vele fogjuk, hiszen októberben végre belevethetjük magunkat.

GRID

Merész húzással a sorszámozástól sikerült megszabadulni, ellenben az élmény esélyesen a már megszokott lesz, minőségi kivitelben.

TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

Reméljük, a francia Ubisoftnál tanultak az előzmény minden hibájából, így sem Tom Clancy neve, sem a széria jó híre nem vész majd kárba.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL VAGY VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BARCRAFT ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

NOVEMBER 07-ÉN

JELENIK MEG

PS4
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE
2019. OKTÓBER 25.
18
www.pegi.info
MAGNEW GAMES
infinity ward
ACTIVISION

KÖSZÖNJÜK,
HOGY KÜZDÖTTETEK!
E-RIVALS
THE GAMERZONE ESPORT
mibr
TRICKED
KÖSZÖNJÜK,
HOGY SZURKOLTATOK!
ÉLD ÁT ÚJRA!
V4FUTURESPORTS.EU
KÖSZÖNJÜK,
HOGY TÁMOGATTÁTOK!
V4 FUTURE SPORTS FESTIVAL
BUDAPEST 2019
FŐTÁMOGATÓ:
FŐSZERVEZŐ:
Magyar Turisztikai Ügynökség
MAGYARORSZÁG A CSODÁK FORRÁSA
ESPORTMILLA
ÖSSZEFOGÁS A MAGYAR ESPORTÉRT
PARTNEREK:
konzolvilág
REPUBLIC OF GAMERS
NITRO CONCEPTS
noblechairs
hunesz
MDSZ
Magyar Diáksport Szövetség
XIXO
HELL
ENERGY DRINK
FINOM PIZZA
digitális jólét program